



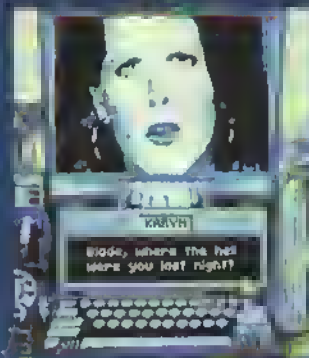
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
C64
SPECTRUM
NINTENDO
SEGA
+ ALTRI...

Anno III n.3
K 26 MARZO 1991
Lire 5000

pubblicazione mensile. Spediziona in abbonamento postale Gruppo

CACCIA AL LADRO!

Indagine
interattiva
in **RISE
OF THE
ORAGON**
della Sierra



GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

K NEGLI STATES

CES '91

SENSE 8: Realtà Virtuale portatile

LUCASFILM: Intervista di **PIRELLA**

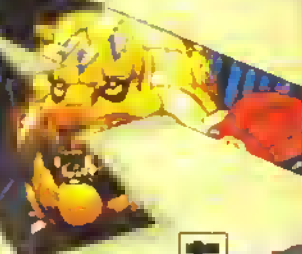
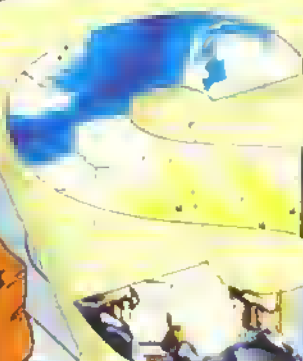
WING COMMANDER 2

ULTIMA VII

CDTV

**IL CASO
DEL BINDOR
GUARDINGO**

greetings from



Glénat

EPIC: IL RIVALE DI WING COMMANDER

**TEAM SUZUKI • WRATH OF THE DEMON • HARD DRIVIN' 2 •
OBITUS • NIGHTSHIFT • M.U.D.S. • HORROR ZOMBIE • PRO
TENNIS TOUR 2 • STAR CONTROL • LORDS OF THE RING**

TEAM SEGA®



TI OFFRE
5 MOTIVI
IN PIÙ PER
VIDEOGIOCARRE
CON

Master System Plus

- 2** SAFARI HUNT
- 3** HANG ON
- 4** LABYRINT



5



5100 AZTEC ADVENTURE:
L'obiettivo è raggiungere il Paradiso Azteco, ma non sarà facile. Perché ci sono 12 livelli con mostri Maya e pericoli letali sulla vostra strada. Ci sono anche degli amici sottomari. Se riuscite a trovarli.

INCLUSI NELLA
CONSOLE

Pocketbag

26

USPI

Pubbli-
ca associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile,
Autorizzazione Tribunale di Milano
n.729 del 14/1/1988

EDITORE

GLENAT ITALIA
via Anberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE

Studio VII
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/33100413
Fax: 02/33704726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
via A. Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 fax 02/423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo
Beretta, Gianfranco Brambati, Marco Bill
Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, lui, Marco
Andreoli, Renato Carina, Steve Cooke, Rik
Haynes, Danilo Lameta, Aurelio Martegani,
Luca Massaron, Giampaolo Moraschi, Paolo
Paglianti, Corrado Parascandolo, Tiziano
Tomietti, David Upchurch

GRAFICA E IMPIAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Art Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.D.L.P. Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI

Abbonamento annuo: L. 45000 per 11
numeri.
Spedizione in abbonamento postale, grup-
po IV/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente
postale n.50142207, oppure a mezzo asseg-
no/vaglia postale intestati a: GLENAT
ITALIA via Anberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI

Arretrato: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente
postale n.50142207, oppure a mezzo asseg-
no/vaglia postale intestati a: GLENAT
ITALIA via Anberto 24 20123 MILANO

© Studio VII

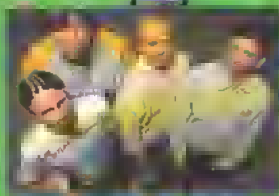
K. L'illustrazione in esclusiva test e foto della rivista
ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
nessuna parte di questa rivista può essere
riprodotta senza autorizzazione.

L'illustrazione di copertina
è di Maria Montesano

recensioni



Un'area della Capitania, il nuovo ed
imponente castello.



Il nuovo Mig 29, l'ultimo nato della
famiglia di aerei, pronto per il combattimento.
L'ultima versione della serie di aerei
conosciuti come Mig 29, il nuovo
e potente 3000 km/h.



CD: My Case of the
Gambour Condor.

30 COMPUTER pag. 38-60

36	BALLBLAZER	Rainbow Arts
37	CRIME WAVE	US Gold
40	DRAGON'S LAIR 2	Emphy
48	ECD PHANTOMS	Infogrames
51	GALACTIC EMPIRE	Tamale Art
45	HARD DRIVEN 2	Dynatec
49	HORROR ZOMBIE	Millenium
41	LORDS OF RING	Simonec Art
44	MIG 29	Dynatec
47	M.U.D.S.	Rainbow Art
51	MURDER IN SPACE	Infogrames
55	NARC	US Gold
50	NIGHT SHIFT	Lucasfilm
46	OBITU	Pygmalion
60	PRO TENNIS TOUR 2	Ubisoft
38	RISE OF THE DRAGON	Emphy
53	STAR CONTROL	Accolade
42	TEAM SUZUKI	Glenat
41	WRATH OF THE DEMON	Thalion
52	ZARA THRUST	Havran

30 CONSOLE pag. 61-70

63	BUDOKAN	Sega Megadrive
66	DAY OF THUNDER	Atari (NES)
63	MOONWALKER	Sega Megadrive
65	QIX	Galekney
67	SLIME WORLD	Atari Lynx
62	STRIDER	Capcom (Megadrive)

30 CD pag. 71-72

Avete visto la qualità da cartone animato in copertina
e qui a fianco? Ora leggete tutti i particolari su the
Case of the Cautious Condor.

GUERRA? NO GRAZIE!

L'articolo "Guerra sul monitor" potrà sembrare
fuori luogo in una rivista di videogiochi, ma
come restare insensibili e una tragedia che,
da qualunque parte la si guardi, significa
innanzitutto tutto a dolore per coloro che la
combattono e per le loro famiglie. Le parole
vita e morte hanno un sapore strano per noi
videogiochisti, abituati a morire e a
rinsorgere più e più volte nel corso di
battaglie all'ultimo sangue contro nemici di
ogni tipo.

Gin nel Golfo, invece, si fa sul serio e,
conoscendo le potenze distruttive di un
Sidewinder poi avolo lanciato innumerevoli
volte contro bersagli di pipì, abbiamo perso
la voglia di giocare a F15 Strike Eagle o
Falcon. In questo momento ci sembrerebbe

un divertimento quantomeno macabro e ci siamo
chiesti cosa ne pensassero i nostri lettori. Le
risposte le trovate a pag. 23



SOGNANDO CALIFORNIA

Un mese di contrasti. Il nostro inviato Steve

Cooke ha affrontato il sole della West Coast, sfidato la finta e lucicante Las Vegas per tornare con un esauriente reportage sul Consumer Electronic Show 1991. Tra le novità: uno dei primi prodotti per CDTV, una tastiera musicale per Nintendo, il nuovo Lynx e le ultimissime sui nuovi progetti della Lucasfilm e dell'Electronic Arts. Altre novità arrivano dall'Inghilterra, dove la Digital Image Design sta preparandosi a lanciare una simulazione spaziale che gira a 400 poligoni al secondo. Qui in Italia, intanto, la redazione si concentra sul software in arrivo: *Rise of the Dragon*, *Team Suzuki*, *Hard Drivin' 2*, *M.U.D.S.* e *Pro Tennis Tour 2* e altri ancora si sottopongono alla Prova su Schermo. Buona lettura.

OOPS!

Per uno sgradevole errore, l'articolo sulla Sense 8 "strillato" in copertina non appare tra la pagina di questo numero. Per ragioni tecniche la copertina viene chiusa in anticipo a al momento di andare in stampa l'articolo non era ancora arrivato dal nostro corrispondente. La scelta, a questo punto, era tra rifare la copertina, ritardando l'uscita di 34 giorni, oppure scusarsi per il disguido. Abbiamo preferito questa seconda ipotesi. Scusatoci ancora a arrivarci al prossimo numero con l'articolo sulla Sense 8, ovviamente.

Un bel campo verde per il nuovo gioco della Rainbow Arts, *M.U.D.S.* e la continuazione più semplice di *Grand Monks Slam*. Per saperne di più di questo football americano medioevale andate a pag 47

sommario

26 EPIC

La DID e la Ocean si apprestano a lanciare un gioco in stile *Wing Commander* per ST e Amiga. Riusciranno a vincere il confronto?

39 BULLFROG

Notizie esclusive su *Populous 2* (probabilmente il miglior gioco del mondo) e un'intervista con il team della Bullfrog.

69 NUOVE VERSIONI

Provate e testate, recensite e giudicate - quattro pagine di nuove versioni per il TUO computer.

85 ALBO D'ORO

Nella pagina del "sempre verde" di K è la volta di *Ant Attack*. Un bel ripasso per chi se lo è dimenticato...

SPECIALE "K NEGLI STATES"

12 CES 1991

Uno speciale di quattro pagine sul Consumer Electronic Show di Las Vegas apre il nostro Speciale USA.

16 CES SOFTWARE REPORT

Wing Commander 2, *Ultima VII* e altre curiosità.

17 "GIALLO" INTERATTIVO

K indaga su uno dei primi prodotti originali per CDTV.

20 LUCASFILM / ELECTRONIC ARTS

Visita a due delle più prestigiose case di software californiane.

REGOLARI

5 K-NEWS

Star Wars per Nintendo, il film di Mario, una nuova Mercedes Benz e le ultimissime dal mondo del divertimento elettronico.

89 K-BOX

Vol scrivete, noi pubblichiamo.

92 PAGINE GIALLE

MARZO 1991

Suggestivo ...

Swords & Galleons

... ti attende nell'Arcipelago dei Coralli Rossi,

... con il suo popolo di navigatori, pescatori e commercianti. Un popolo una volta felice, prima che arrivasse Varisco, un avventuriero senza scrupoli che saccheggiò e sottomesse tutte quelle terre, imprigionando e torturando quelli che cercarono di opporsi.

Il tuo compito : conquistare l'isola del Teschio dove un incantesimo tiene prigioniera la tua regina.

Un vero capolavoro di strategia ed azione con grafiche molto dettagliate e suggestive.

Con Swords & Galleons puoi esplorare porti, commerciare cibo e armi, assumere o licenziare equipaggi, trasportare passeggeri, cercare tesori e assaltare vascelli nemici.

"Un gioco che riesce sapientemente a legare elementi di strategia, avventura e arcade Sicuramente un buon gioco che vi terrà occupati parecchio tempo." 'K' gennaio 91.

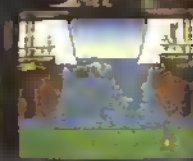
Ora disponibile per Amiga.



pirati in vista



fuori i cannoni



all'arembaggio



il commercio

La confezione contiene : 3 dischi, programma e manuale in italiano ed una mappa dettagliata

IDEA



Arriva la Cyber Car

Dite pure addio ai problemi di parcheggio, ai ladri e al rischio di perdersi nelle grandi città. La Mercedes-Benz fa diventare la guida un divertimento.

La Mercedes-Benz, la famosa casa automobilistica tedesca, ha presentato la "macchina del futuro" al Motor Show di Detroit di gennaio. Tutto nella macchina è completamente nuovo. Il conducente si siede al centro del veicolo rendendo comoda sia la guida a sinistra che quella a destra (all'inglese per intenderci). Due telecamere gemelle e un monitor permettono un'eccellente visione posteriore e un sistema radar avverte del cambio di corsia delle altre vetture e di altri possibili rischi. Sul parabrezza la F100 ha un display HUD, come quello degli aeroplani, che rimpiazza il cruscotto, e nel quale vengono visualizzate le informazioni in modo prioristico. La F100 può funzionare a benzina, elettricità o idrogeno: quest'ultimo modo permette di evitare i problemi come l'aumento del costo del petrolio e l'inquinamento dovuto all'emissione di monossido di carbonio.

La F100 è il risultato della ricerca della Mercedes-Benz AG e della Daimler Benz, ma al momento non ci sono piani per la messa in produzione.



Olimpichevoli della Porsche che vive in garage, questa è la macchina da guidare sull'autostrada

Presto i giochi parleranno tra loro

La Bullfrog, il team di *Populous* e *Powermonger*, ci ha parlato di un progetto davvero interessante che permetta ai giochi del prossimo futuro di scambiarsi dati e "parlare" fra loro. Se qualche altro programmatore di software fosse d'accordo con la loro rivoluzionaria idea, i giocatori potranno salvare i personaggi di un gioco, caricarli in un altro e continuare a giocare in un ambiente totalmente nuovo. Si potrebbe volare con il caccia di *Xenon III* sopra le terre di *Populous II*.

"Quello che speriamo di fare, e non è ancora ufficiale, sarebbe trasferire informazioni tra i nostri giochi e altri come *Sim City* della Maxis," dice Peter Molyneux, il boss della Bullfrog. "Così un gioco saluta da *Sim*

City 2, potrebbe essere caricato su *Populous II* per giocare sullo stesso mondo di *Sim City 2*," Molyneux aggiunge, "ovviamente non lo si può fare con tutti i giochi".

La Bullfrog vorrebbe che tutte le simulazioni del futuro fossero data-compatibili. "Tutto ciò implica che alcuni programmatori si mettano insieme e parlino di quello che stanno facendo," spiega ancora Molyneux. "Noi ci siamo già incontrati con alcune persone dicendoci 'OK, facciamolo'. Tutti pensano che sia un'ottima idea ma i dettagli sono ancora da definire. Non so ancora come poter risolvere i problemi di copyright. Su questo argomento le cose si fanno un po' complicate. Ci sono buone possibilità che *Populous 2* diventi data-compatibile con altri giochi. Sicuramente si potranno prendere degli aspetti da *Powermonger* e *Populous* e inserirli in *Populous 2*."

A noi di K sembra un'idea niente male, voi cosa ne pensate?

Che la Forza sia con voi

La Lucasfilm Games e la JVC Musical Industries stanno lavorando insieme a un nuovo gioco per il NES (Nintendo Entertainment System) basato sul famoso film *Guerre Stellari*.

"*Star Wars* per il NES offrirà ai giocatori le più irresistibili sequenze 3D in prima persona di combattimento e volo spaziali," assicurano alla Lucasfilm Games, che fa parte della grande compagnia cinematografica che ha creato il film.

Nel gioco di prossima uscita, i giocatori potranno controllare personaggi di *Guerre Stellari* come Luke Skywalker, Han Solo, la principessa Leia, Obi-Wan Kenobi, C-3PO e R2-D2. Ogni personaggio possiede una propria forza e una propria debolezza, così i giocatori dovranno capire quale sia quello da utilizzare nelle diverse situazioni.

Come nel film, *Star Wars* comincia nel deserto di Tatooine. Luke sul suo Landspeeder, deve schivare massi, sparare ai Jawas ed evitare serpenti per trovare Obi-Wan Kenobi, che gli darà la spada laser e gli spiegherà i segreti della Forza. La disavventura di Luke lo porterà alla città di Mos Eisley, dove dovrà luggire dai soldati dell'Impero e incontrerà Han Solo, pilota del Millennium Falcon. Insieme dovranno poi liberare la principessa Leia dalle grinfie di Darth Vader, che la tiene prigioniera sulla Death Star. Una volta fuggiti, i giocatori dovranno condurre il caccia X-Wing attraverso le difese della Death Star per poter lanciare le missili che distruggerà i sogni di conquista dell'Impero.

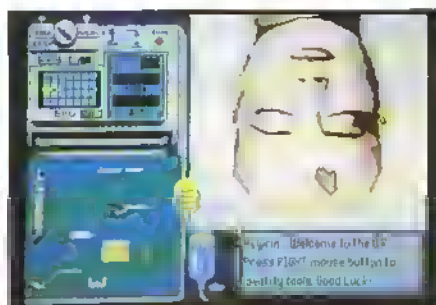
Il gioco è diviso in quattro sezioni a scorrimento a volte orizzontale e a volte verticale. Le sezioni verticali consistono nella guida dei veicoli, tra cui l'esplorazione del deserto di Tatooine a bordo del Landspeeder e dell'esterno della Death Star a bordo dell'X-Wing. Quelle a scorrimento orizzontale includono l'esplorazione dello spazioporto di Mos Eisley e del labirinto di corridoi all'interno della Death Star. Delle password permetteranno ai giocatori di ricominciare il gioco dove l'avevano lasciato.

"La JVC Musical Industries e la Lucasfilm Games formano una squadra imbattibile," dice Satoshi Honda, General Manager della Victor Musical Industries. "Le nostre creatività, capacità di programmazione ed esperienza combinate insieme faranno di *Star Wars* uno dei più importanti giochi per il NES del 1991." La Lucasfilm Games segnerà il design e il marketing di *Star Wars*, mentre la JVC Musical Industries curerà la codifica e la distribuzione. *Star Wars* per NES sarà pubblicato tra breve, mentre si sta prendendo in considerazione l'eventualità di conversioni per Super Famicom e PC.





La Commodore ha lanciato un kit che permette di comporre brani musicali con Amiga 500. Il pacchetto è costituito da software e hardware (una tastiera modificata). Il kit, che si chiama FunLab, permette di scrivere musica su computer e poi farla eseguire dalla tastiera, e, con una semplice modifica, sarà possibile avere la partitura senza doverla trascrivere su pentagramma. Il FunLab è in vendita in due versioni, il FunLab junior, per più giovani e meno esperti, e il FunLab classic system, per i più esigenti.



Il vostro primo paziente sul tavolo operatorio, adesso cominciate il bello, pariamoci il bisturi.



Il paziente è un drogato o ha avuto un infarto? Sta a voi dirlo.

Papà, voglio fare il neurochirurgo!

Nel primo *Life & Death* della Software Toolworks, i giocatori assumevano il ruolo di dottori specialisti in appendicectomia ed operazioni all'aorta. In *Life & Death 2*, i giocatori entrano nell'ala neurologica dell'ospedale della Toolworks e si occupano delle malattie al cervello.

I vostri pazienti hanno un aneurisma, un tumore al cervello o una semplice allergia? Raggi X, TAC, Risonanza Magnetica Nucleare... come dottore dell'ospedale avete a disposizione le più moderne tecnologie per aiutarvi nella diagnosi. Alla fine sarà comunque la vostra abilità col bisturi a determinare se il paziente andrà incontro al recupero... o all'obitorio!

Life & Death II: The Brain supporta la scheda grafica VGA a 256 colori e dispone di semplici effetti sonori quali le maschere respiratorie, i beep delle apparecchiature e il rumore del trapano. Non mancano, naturalmente, i delaghi sanguinolenti.

Il gioco attualmente è disponibile solo per PC. La Mindscape sta attualmente lavorando alla conversione per Amiga e ST, e sta valutando una versione per CDTV.

Mario va al cinema

Danny DeVito, il poliedrico attore, interprete di Gemelli e *Al l'inseguimento della pietra verde*, solo per nominarne alcuni, sarà il protagonista di *The Super Mario Bros*, il primo film con attori basato su un personaggio dei videogiochi.

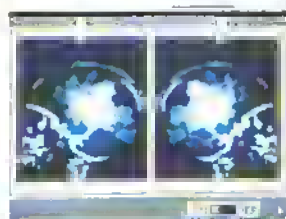
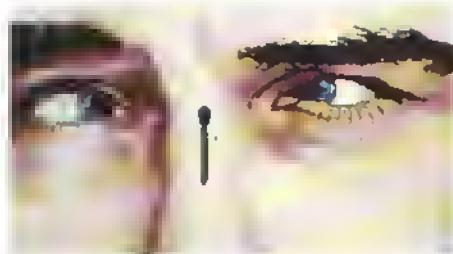
La serie dei videogiochi di *Super Mario Bros* della Nintendo, che ha venduto più di 32 milioni di copie negli Stati Uniti da cinque anni a questa parte, ha fatto di Mario uno dei personaggi più popolari in America. È persino più popolare di Topolino! DeVito avrà la parte di Mario nel film le cui riprese cominceranno a metà del 1991. L'uscita nelle sale cinematografiche americane è prevista per l'estate del 1992.

Il film si rivolgerà sia ai bambini che agli adulti. *The Super Mario Bros* sarà scritto da Barry Morrow, autore di *The Run Man*. Si sa anche che Dustin Hoffman possiede i diritti del personaggio di Mario. Il solo film che si ispira ai videogiochi in precedenza è stato *Tron* della Walt Disney.

"Ci sentiamo privilegiati nel poter portare personaggi tanto amati, come Mario e Luigi, sul grande schermo", dicono alla LightMotive, la società di Los Angeles che curerà la produzione del film. "Siamo pronti a dar inizio alla lavorazione, accettando la sfida di creare una storia che li porti in vita pur rispettando il vero spirito del loro mondo."

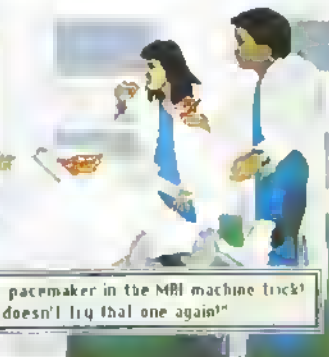
Negli ultimi 12 mesi, il ricavo lordo delle vendite di *Super Mario Bros III* è stato di 427.334.000 dollari, ricavato che, se fosse stato un film invece di un gioco, si sarebbe piazzato secondo dietro a *ET*, il film che ha guadagnato di più nella storia della cinematografia mondiale.

A me gli occhi! Ma la magia non serve in neurochirurgia.



I raggi X evidenziano i danni al cervello.

E' eterno come la neurochirurgia faccia venti voglie di pizza.



Il Gameboy fa sul serio

Un gioco come *Super Mario Land* è difficile da imitare, così la GameTek di Miami Beach in Florida ha creato *InfoGenius*, la prima linea di software informativo disegnata specificamente per il Gameboy.

Cinque prodotti, sotto il nome di *InfoGenius*, sono stati introdotti sul mercato tramite licenza con le migliori fonti didattiche inclusi i traduttori Berlitz e la guida turistica Frommer.

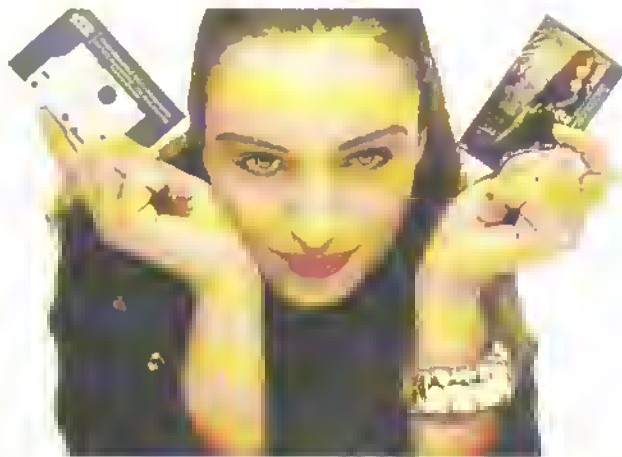
L'*InfoGenius Spell Checker & Calculator* permette agli utilizzatori di correggere gli errori di ortografia (inglese) di oltre 70.000 delle parole che vengono sbagliate più facilmente dai ragazzi americani. Si introduce la parola tramite una tastiera su schermo, e vengono mostrate la corretta pronuncia della parola e una lista di altri vocaboli foneticamente o alfabeticamente simili. È possibile inoltre elaborare alcune funzioni matematiche.

Sia il traduttore inglese/spagnolo che quello inglese/francese (niente italiano per ora) sono suddivisi in alcune categorie utili per chi

viaggia, come ristoranti, hotel e negozi. Per accedere a qualsiasi delle 12.500 parole in inglese, francese o spagnolo si utilizza una tastiera su schermo. Le frasi sono separate in categorie specifiche che permettono di avere una lista di più di 300 frasi collegate tra loro. È previsto anche un convertitore metrico.

La *InfoGenius Travel Guide* fornisce informazioni su hotel, ristoranti, luoghi da visitare, sport e locali notturni in America. Include inoltre numeri telefonici per situazioni d'emergenza. Descrizioni accurate e consigli utili sono previsti per ogni zona e città. Ai dati si può accedere ricercandoli sotto la voce prezzo e località o entrambi. È possibile comporre automaticamente tutti i numeri telefonici presenti nel database sia in rete che in teleselezione.

I prodotti *InfoGenius* saranno disponibili sul mercato americano nel settembre, al prezzo di 39.99 dollari l'uno. La GameTek sviluppa software anche per il NES e per i coin-op Nintendo. L'azienda, i cui giochi sono non violenti e orientati verso le famiglie, produce una linea di giochi per bambini, di argomento sportivo e di adattamento di popolari giochi in scatola americani e di trasmissioni televisive di successo.



DCC... ha le dimensioni di un'audiocassetta e le qualità di un Compact Disc.

La Philips lancia un nuovo sistema audio

Digital Compact Cassette (DCC) è un nuovo sistema audio sviluppato dalla Philips e dalla Matsushita in grado di registrare e riprodurre audio di qualità digitale su cassette di nuovo tipo che sono comunque compatibili con le normali audiocassette.

La gamma di prodotti DCC per registratori da casa, portatili e da auto sarà lanciata nel 1992. Parallelamente verranno messe in commercio le nuove Digital Compact Cassette pre-registrate. Le nuove cassette sono simili in dimensioni a quelle esistenti ma hanno un design ultramoderno. Tra gli altri vantaggi delle DCC ci sono un'opzione di ricerca automatica e una funzione standard di autoreverse. Le DCC hanno una durata di 90 minuti.

"Proprio come è avvenuto per il Compact Disc, ci attendiamo che lo standard DCC diventi il nuovo standard mondiale", dice Wim Wielens, Direttore generale della Philips Audio.

La Philips venderà licenze di produzione a tutte le società di apparecchiature audio e case discografiche interessate. La Tandy è la prima licenziataria del sistema DCC. Il sistema rivale, Digital Audio Tape (DAT), sviluppato dalla Sony, offre una durata maggiore di quella delle DCC ma non è compatibile con i registratori analogici. I registratori DAT sono già in vendita in Giappone da più di un anno. Secondo la Philips "la DCC è un sistema di registrazione completamente nuovo in grado di soddisfare le esigenze musicali di domani, pur sfruttando al massimo l'uso della tecnologia odierna. Le Digital Compact Cassette non sono solo più attraenti e resistenti delle vecchie Compact Cassette; sono il salto definitivo verso la massima qualità audio nel campo delle audiocassette".

Ragni? no grazie!

Arachnophobia, l'ultimo thriller della Amblin Entertainment di Steven Spielberg, presto verrà trasformato in un gioco per computer della Entertainment International.

Il film è ambientato in Canaima, California - il luogo ideale per il dottor Ross Jennings e sua moglie Molly per tirar su i loro figli. Lontano dai pericoli e dal traffico della metropoli, questa pittoresca comunità annidata tra verdi e declinanti colline e le rocciose scogliere dell'Oceano Pacifico offre aria pulita e vicini amichevoli. Nei giorni subito dopo l'arrivo della famiglia Jennings diversi cittadini di Canaima muoiono in seguito a strane circostanze. Ross Jennings comincia a investigare le morti misteriose e chiede aiuto a due esperti: il Dottor James Atherton, un entomologo di fama mondiale, e Del-

bert McClintock, un esperto disinfestatore. Ma quando finalmente riescono a convincere gli sconvolti residenti di Canaima, la tranquilla cittadina è ormai preda del caos.

"Il gioco è fedele allo scenario del film", dice la Entertainment International. "Venite assunti per liberare la città dai ragni. Dopo aver ripulito la vostra casa, dovrete trovare il nido e distruggerlo. Per distruggere i ragni potete usare insetticida polverizzato, bombe fumiganti o un lanciafiamme. I livelli rappresentano parti diverse della casa - il letto, la cantina e via dicendo. In ogni livello verrete attaccati dai ragni, i quali non reagiscono nello stesso modo alla vostra presenza - alcuni vi salteranno addosso, altri vi mordeeranno le caviglie o cercheranno di accecarvi. C'è anche un ragno codardo che fuggirà quando vi avvicinate."

Arachnophobia verrà realizzato per PC, Amiga e C64 dall'americana Incre-

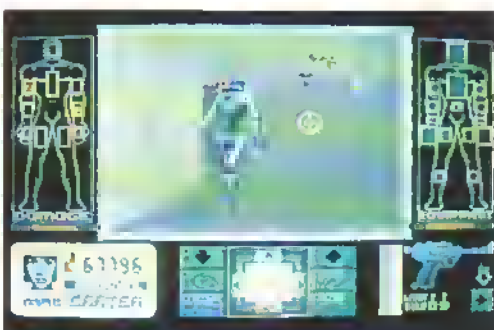
Missioni extra per Corporation



La Core Design ha pubblicato un disco (per Amiga e ST) di missioni supplementari per la sua vendutissima avventura/GdR di fantascienza.

Il *Corporation Mission Disk* è in effetti un gioco completamente nuovo con altri 16 livelli di corridoi infestati di robot da conquistare. Contiene anche molta grafica creata appositamente. Purtroppo, i giocatori non potranno "importare" dal gioco originale i personaggi già costruiti. La Core Design afferma che il *Mission Disk* è più difficile dell'originale e contiene più premi e oggetti da raccogliere.

La casa inglese sta attualmente lavorando alla versione PC di *Corporation* (prevista per la primavera) e a *Corporation II*, un "seguito" completamente rifatto e con molte innovazioni che sarà ambientato nello spazio. Questo seguito verrà pubblicato a settembre.



Il *Corporation Mission Disk* incorpora grafica extra, un nuovo cattivissimo robot, piante e mobili.

dible Technologies. La Titus francese produrrà la versione ST. Il film è attualmente in circolazione, mentre il gioco sarà pronto fra poco meno di due mesi.



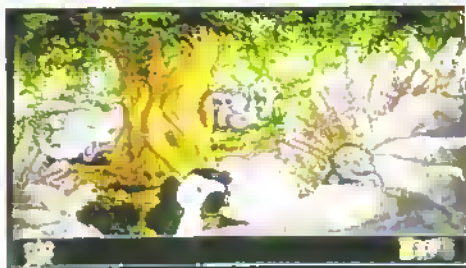
Arachnophobia © 1990 Amblin Entertainment, Inc. 2 Hollywood Pictures Company

NE
EN

Il gioco comincia nell'ufficio di Paperone a Paperopoli. Da qui si può scegliere di giocare in borsa o quali sarà il prossimo luogo da esplorare.



▼ Emu i paperi come "ospiti speciali" nella rassegna della satira fotografica. Bisogna fotografare alcune bestie esotiche e poi vendere le foto al Museo di Paperopoli.



Nella giungla dovete aprirvi la strada tra paludi infestate di serpenti e nuotare in mezzo agli ipopopotami.

In Inghilterra, Nicholas Whiteley, scandinavo-minato "Mad Hacker", è finito in prigione a causa della sua passione per i computer. L'anno scorso Whiteley, che ha solo 21 anni, era riuscito ad entrare nel sistema centrale del computer di un'università distruggendo molti mega byte di dati. La corte lo ha condannato a un anno di galera. Fortunatamente per lui comunque, per ora è in libertà vigilata.



Novità Lynx

In casa Atari si è pensato di dare ulteriore impulso alla propria console portatile a colori: il Lynx.

Seguendo l'esempio delle altre filiali Atari di tutto il mondo (vedi articolo sul CES), l'Atari Italia ha portato il prezzo del Lynx a 199.000 lire (fornito però senza gioco e alimentatore incluso) e ha aggiunto al catalogo della console portatile sia nuovi titoli che un certo numero di accessori.

I nuovi giochi già disponibili per il Lynx sono: Zaxxon, Rygar, Paperboy, Shanghai e Road Blaster.

Paperi e papere



Che bello fare il bagno nel forziere di Paperone.

La risposta della Walt Disney alle tartarughe si chiama Ducktales, un film a cartoni animati che uscirà prossimamente sugli schermi italiani. Insieme a un computer gioco realizzato dalla Disney Software, dalla Titus e dalla Entertainment International. Du-

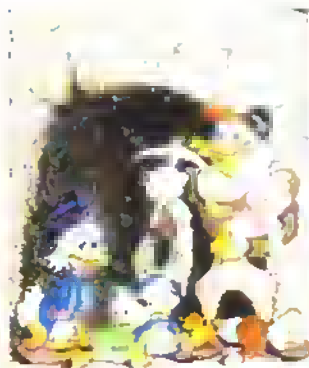
cktales era in origine una serie televisiva a cartoni animati con i personaggi della famiglia di paperi di Paperopoli.

Il gioco Ducktales - Quest for Gold è basato su un episodio della serie televisiva in cui Paperone e Flintheart Glomgold lottano per



Mentre gli accessori che permetteranno ai possessori del Lynx di essere più comodi consistono in una borsa (L. 29.500); una "fondina" (L. 24.900), per quelli on the move; un paraluce, per evitare i riflessi del sole o della luce in genere (L. 9.900) e un adattatore per alimentare la console anche con l'accendisigari della macchina (L. 29.500). Tutti i prezzi sono da intendersi esclusi di IVA.

Sembra, insomma, che il Lynx stia per vivere una nuova era, e anche da noi in Italia, è cominciata la sfida tra la console dell'Atari e il Game boy della Nintendo.



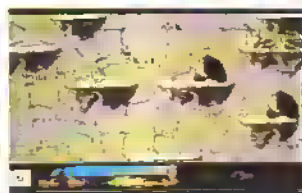
Launchpad McQuack è il pilota personale di Paperone, vincitore del trofeo Oca d'Acciaio per il "pilota che ha usato più volte il paracadute".



Ecco qui la banda al completo... Paperone, Launchpad McQuack, Quack, Quack e Emory. Non è certo il momento per dire che vi piace l'anatra all'arancia.



Sembra che abbiate perso la sfida, forse avreste dovuto comprare le azioni della rivista Dime.



Usate la corda col gancio per salire fino ai corridoi più alti nel sottoglobo di allargamento.

guadagnare in 30 giorni più denaro possibile e apparire così sulla copertina di *Dime* come Paperone dell'Anno.

Descritto dalla Disney come "un'avventura dinamica piena d'azione a sfida", questa divertente avventura è divisa in sei diversi giochi zeppi di grafica coloratissima e sintesi vocali.

I giocatori devono aiutare Paperone e i suoi amici a vincere la sfida viaggiando da un angolo all'altro del mondo per raccogliere tesori e investire in borsa. Alla fine della sfida, il giocatore ritorna all'isola di

Macaroon per pesare il proprio denaro e confrontarlo con quello di Flintheart Glomgold. Colui che avrà messo insieme più soldi conquisterà fama e onori.

DuckTales: Quest for Gold è indirizzato ai giocatori ai di sotto dei 12 anni ed è stato programmato per Amiga, PC e cartuccia C64 dalla Incredible Technologies. La Titus ha realizzato la versione ST, mentre per le versioni per Spectrum e Amstrad non è ancora stato deciso niente.

Matrix

**COMMODORE CITIZEN
SAMSUNG TRUST DATEL**

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000
RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000
AO RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000
SYNCRD EXPRESS AMIGA L. 95.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
MINI MIDI L. 55.000
MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000
ORIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

**DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750
DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250
DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650**

ORBINE MINIMO 100 DISCHETTI

CONTROLLER ALF 2 SCSI PER AMIGA 2000 L. 450.000

CONTROLLER ALF 3 SCSI PER A 2000 L. 610.000

MEMORY MASTER ESP. 8 Mb PER A 2000 (VUOTA) L. 290.000

* POWER PC BOARD L. 650.000 *

VISITATE LA NUOVA SEDE DI VIA MONGINEVRO 1 A TORINO

Telefonateci o scrivete per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

IBM PC, Spectrum, Amstrad CPC
L.19.000 cassetta, L.25.000 disk
Amiga, Atari ST L.29.000
IBM PC L.39.000



Con World Championship Boxing Manager, puoi utilizzare fino a 5 pugili. Devi usare tutta la tua capacità manageriale contro l'intelligenza artificiale del computer, il quale controlla 17 manager che a loro volta hanno sotto controllo 100 pugili.

Attenzione: le aspirazioni dei tuoi pugili sono molto alte, dovrai utilizzare le tue capacità di negoziatore per procurare incontri con pugili classificati, e quindi incrementare la classifica mondiale dei tuoi combattenti e metterli sulla strada per diventare campioni del mondo.

Pericoloso, nuovo o ben presentato. Mandane una copia a Tyson: imparerà 2 o 3 cose!!!

Your Commodore Valutazione 90%

Ci sono molte cose che potrei dire al riguardo. Potrei spiegare tutti i misteri del gioco. Ma scoprire tutte le piccole complessità in esso fa parte del divertimento. Un prodotto incredibile!!!

Commodore user Amiga Valutazione 90%

Non c'è molto altro da dire, se non che questo è uno dei migliori giochi di strategia. Se finora hai pensato che i giochi di sport manageriale non l'hanno pur lo, ripensaci!!!

Ace Valutazione 95%

Non vi sono mosse irreali. Niente risposte stupide o attacchi impossibili. Tutto è ben costruito e mostrato.

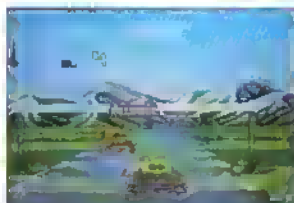
Your Sinclair Valutazione 91%

W.C.B.M. ti porta attraverso colpi bassi, alti, occhi pesti. Se ti piacciono i giochi manageriali te ne innamorerai.

Your Amiga Valutazione 91%



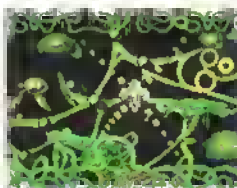
MOONSHINE RACER



Ne abbiamo già parlato (K 22), ma questa volta il gioco è quasi ultimato e sta per uscire sul mercato. *Moonshine Racer*, realizzato dagli stessi programmatori di *Chase HQ*, ci vedrà nei panni di contrabbandieri intenti nel trasportare whiskey da uno stato all'altro evitando il bleco sceriffo che cerca di fermare il nostro traffico illegale. Per Amiga, ST e PC.

TENTACLE

Sette livelli con grafica mozzafiato, e un nuovo sistema di controllo fanno di questo spara e fuggi, che dovrebbe essere in distribuzione per maggio, una delle punte di diamante della Millennium per quest'anno. Programmato dagli autori di *Beast* versione ST, il gioco prevede tre livelli di scrolling parallattico e grandi sprite ben disegnati. Per Amiga, ST e PC.



La Millennium ...e altre novità

STORMBALL



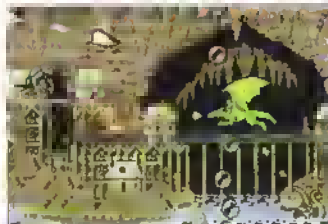
Prendete due giocatori del futuro, dategli una palla metallica, metteteli in una arena e fateci il tutto con un buon numero di spettatori; avrete ottenuto *Stormball*. Il gioco sfrutta una fluida grafica 3D, e prevede 8 campi di gioco, o meglio,

arene diverse e 11 avversari ognuno con caratteristiche proprie. Naturalmente è possibile giocare anche con un 'amico', e in questo caso lo schermo si divide offrendo la visuale da dietro le spalle ad entrambi i giocatori. Dai programmatori di *Resolution 101* per Amiga, ST e PC.

ROBIN HOOD

Un'avventura di dimensioni enormi in prospettiva isometrica in 3D simile a *Populous*. Nei panni di Robin Hood (e non solo) dobbiamo riconquistare il castello di Nottingham, sottratto al fuorilegge più famoso della foresta di Sherwood dal malvagio sceriffo. Il gioco, che avrebbe dovuto essere ambientato nel Far West col titolo di *Outlands* (K 22), permette di interpretare fino a quaranta personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche, ciascuno dei quali è in grado di risolvere diversi aspetti dell'avventura. Il prodotto sarà pronto a luglio, ma la Millennium dovrebbe ritardarne l'uscita a settembre. Per Amiga, ST e PC.

DRAGON FIGHT



Un mondo magico, un drago e una miriade di nemici. Presto sarà pronto il nuovo gioco della SC: *Dragon Fight*. Ci si dovrà aggirare per quattro mondi diversi a cavallo di un drago cercando di distruggere tutti gli abitanti malvagi che vi abitano e, ovviamente, evitando i loro colpi. Il gioco, che è stato presentato con successo al CES di Las Vegas sarà disponibile per Amiga.

REVELATION

Diventare scassinatori professionisti può non essere quello che i nostri parenti si aspettano da noi, ma con *Revelation* la cosa si fa davvero divertente. *Revelation* della Krisalis ci mette di fronte a delle combinazioni di colori che dobbiamo far combaciare per aprire la cassaforte ed accedere ai suoi tesori. Naturalmente in un dato periodo di tempo, altrimenti si rischia di essere scoperti. Per Amiga e PC.



ESCAPE FROM COLOITZ

Come nei vecchi film di guerra, in questo gioco della Digital Magic Software per Amiga quattro prigionieri alleati devono fuggire dalla loro prigione. Non si tratta del solito campo di



prigione, bensì di un castello sul Reno. Di volta in volta, il giocatore può scegliere quale prigioniero controllare (americano, francese, inglese o polacco). Ognuno ha un'area ben delimitata in cui muoversi, ma può raggiungere altre stanze forzando porte, o eludendo la sorveglianza delle guardie. A presto la recensione.



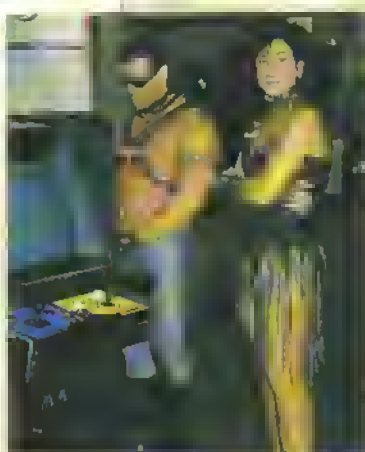
FOLLIA

U

SA

K piomba a Las Vegas e poi punta sulla California: nove pagine di reportage esclusivi dalla terra della realtà virtuale e della tecnologia ludica per "ipergasati". La follia sta per cominciare...

Il DAT (Digital Audio Tape - Master Audio Digital) non ha ancora realmente sfondato, ma questa unità DAT della Casio potrebbe fare la differenza. Come nel caso del recente DAT Walkman prodotto dalla Sony, le unità sono equipaggiate con SCMS (Serial Copy Management System - Sistema seriale di Gestione delle Copie) che limita la possibilità di registrare da CD a nastro o una sola volta. Una misura più superficiale che concreta, ma che sembra avere soddisfatto sufficientemente i produttori di CD rendendo il mercato del DAT una realtà più solida. Il DAT vanta livelli di qualità stereofonica se paragonate ai sistemi analogici. Se siete stereo-scurdi o vi piacciono i numeri esotici: 10Hz-20kHz in risposta di frequenza, 90dB di rapporto segnale/rumore a 0,008% al THD, il livello di viniflutter 5 al 100 delle soglie di misurazione.



Tipi strani: Questa coppia ha trascorso tutto il tempo dello show a giocare con Pit Warrior. Il titolo grosso ha infine cercato di incassare un combattimento con l'Ultimate Warrior, ma si è visto accompagnato fuori dall'inevitabile servizio di sicurezza.

Yeah! Un vulcano sta eruttando a pochi metri dal bordo della strada! Fiumi di lava serpeggiano verso un lago artificiale mentre la montagna infuocata domina la scena dall'alto dei suoi... ehm... quindici metri. I passanti la degnano di scarsa attenzione: dopotutto, siamo a Las Vegas.

Sì, qui potete gustare dieci gusti di cioccolato al doppio malto con panna montata e butterscotch e, sì, sono proprio tigrini bianche quelle che sorvegliano l'atrio dell'hotel dove qualcuno ha appena vinto 500 dollari con una moneta da 5 centesimi e, sì, è un urlo di gioia quello che lanciate davanti alle 2000 monetine vomitate da quella slot machine. I passanti continuano a non fare una piega. Questa è Las Vegas, ricordate?

Da questa parte, però, un piccolo orologio parlante di plastica fa bella mostra di sé. I passanti ne sono affascinati. Si calpestano a vicenda pur di dare un'occhiata più da vicino. L'uomo che mostra l'orologio sembra un mago sul punto di materializzare un coniglio di 30 chili con 150 di Q.I. e uno stomaco capace di digerire rifiuti radioattivi. La gente segue la sua performance con la massima attenzione.

Questo è il Consumer Electronics Show...

IL PIU' GRANDE SHOW DEL MONDO

Il CES, se ancora non lo sapete, si tiene due volte all'anno: a Las Vegas in gennaio e a Chicago in giugno. Non deve essere confuso con il Consumer Entertainment Show che si tiene a Londra a settembre. Il CES tratta di elettronica di consumo nel significato più ampio del termine. Una serie di grandi saloni, padiglioni e hotel accoglie il più grande bazaar elettronico del mondo: da giochi per computer a videocamere; da car stereo di potenza inaudita a video pornografici di rare intensità. Se si può computerizzare ed alimentarlo a elettricità (o si può attaccare a qualcosa che conduce elettricità), al CES c'è.

LE CONFESSIONI DI UN MICAIA

I videogiochi stanno diventando il passatempo nazionale negli Stati Uniti e sempre più giovani americani soccombono al malafico e ipnotico potere di 28 milioni di console NES. Abbondano ovunque recenti horror pieni di asprianti zaldi suicidi a mini Mario che si sfaccellano la testa saltando contro un muro di mattoni. L'industria ha reagito producendo applicazioni che dovrebbero aiutare a guadagnare la fiducia dei genitori. Il Micaia è attualmente in cima alla lista...

Il Micaia è una tastiera con 49 tasti, 128 tra affetti sonori a suoni digitalizzati, polifonia a 16 note a specifiche MIDI multitimbriche. Il segreto, però, è la cartuccia per NES che viene fornita insieme alla periferica: contiene una serie di 200 lezioni di pianoforte di difficoltà graduale presentate in un formato che spazia da esercizi in stile videogiochi alla teoria alla notazione musicale tradizionale.

La tastiera Micaia è significativa perché mostra cosa si può realizzare quando un sistema informatico raggiunge un livello di penetrazione di massa pari a quello del NES. Improvvisamente tutta la applicazione che un tempo erano troppo costosa per poter essere realizzata industrialmente possono essere lanciata sul mercato sfruttando la potenza di elaborazione e la presentazione video del NES. Se il Super Famicom, con la sua miglior capacità di interfacciamento, riuscirà a ripetere il successo di mercato del fratello minore dovremo attenderci altre e più potenti "periferiche" di questo tipo.

La tastiera Micaia, collegata al NES e diventerà un nuovo Rubinstein.

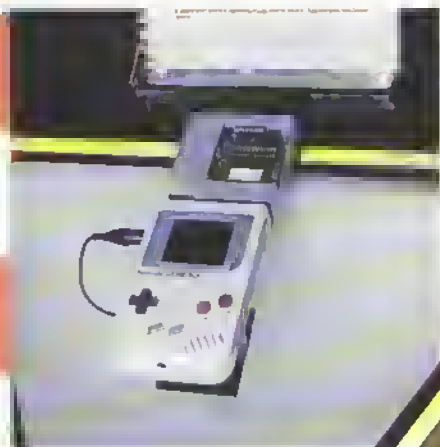


Al CES la Nintendo occupa un intero padiglione. La vendite del NES negli Stati Uniti hanno superato i 28 milioni di unità. C'è una console Nintendo in una casa americana su tre...

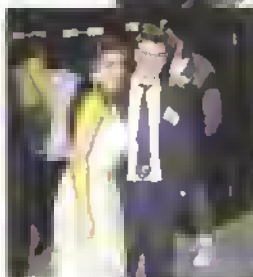
GUIDA VIA SATELLITE

Il Travelplot della Bfapunk, che utilizza un CD per immagazzinare mappe a cartine stradali, è collegabile tramite un sensore di sterzo al volante, coelché il guidatore sappia esattamente dove si trova a quando giunge alla destinazione. La Pioneer ha mostrato un sistema simile che si avvale di segnali di navigazione via satellite. Entrambi i sistemi costano intorno ai 3500 dollari.

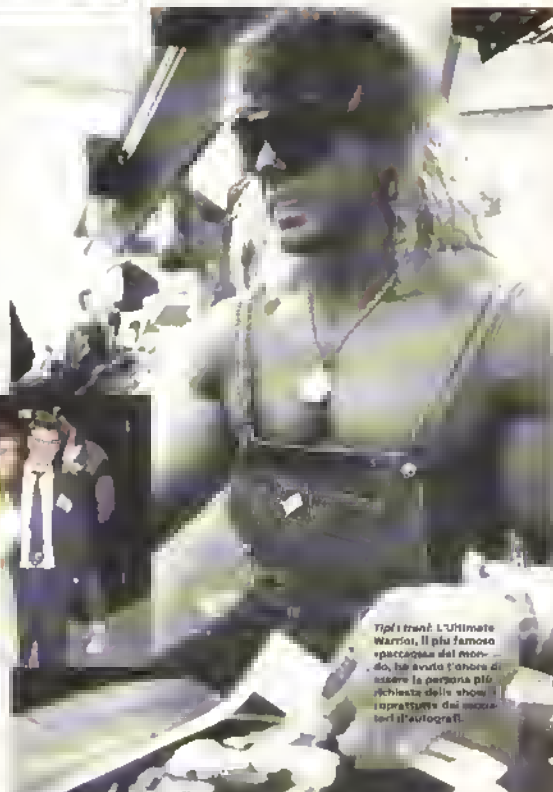
Dare un'idea anche superficiale delle novità viste quest'anno va oltre le capacità di noi mortali. In queste tre pagine faremo un tour a tappe attraverso un'intera gamma di argomenti e curiosità. Le notizie che abbiamo raccolto potranno sembrare irrilevanti, affascinanti o totalmente assurde. Altre in questo numero di K troverete un articolo sui giochi per computer che siamo riusciti a scovare mentre eravamo al CES, insieme alle ultime novità sul software e CD, sui recenti sviluppi della realtà virtuale, sulla tecnologia delle console sviluppata dalla Electronic Arts a San Mateo. Buon divertimento.



I prodotti Game Boy stampavano il pediglione della Nintendo. La Ico Genus ha avuto la bella idea di progettare una scheda Personal Organizer con RAM a batteria. L'unico problema è il sistema macchinoso di introduzione dei dati basato sul pulsante della console.



Tipi i tanti il Boss della alta inglese incuriviva, Ian Andrew, ha trovato l'amore (abbiamo promesso di non dire niente a tua moglie).



Tipi i tanti L'Ultimate Warrior, il più famoso spaccapasta del mondo, ha avuto l'onore di essere la persona più richiesta delle show soprattutto dei musicisti l'autografo.

SOTTO CONTROLLO

I giochi in mostra al CES erano, per la maggior parte, prevedibili e poco interessanti. La stessa cosa non può essere detta per gli espositi che li comandano. Sorprendentemente, non abbiamo visto nulla di nuovo nella categoria "cyberspaziale" di tutte virtuali, dataganti e dispositivi di monitoraggio retinale. Al loro posto c'erano sedili, bastoni e perfino un dispositivo di riconoscimento del timbro vocale. Il sistema Voica Master Kay, che permette di controllare vocalmente una stampante laser (o una fotocopiatrice). Attualmente disponibile solo per PC, VMK riconosce fino a 64 comandi vocali che possono quindi essere applicati a comandi da tastiera definiti dall'utente. Basta dire, per esempio, "Grazie, Andrea" ed ecco che il computer calcola automaticamente il word processor a spunta dalla stampante una lettera standard di ringraziamento bell'è fatta...



Tartaruga Ninja in palmo di mano.

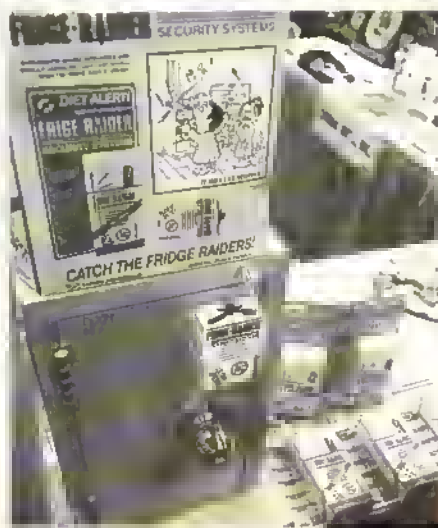


La Action Chari è la concorrenza per Sega hanno come obiettivo quello di aumentare il realismo dei simulatori di volo. Chissà se è possibile strettarsi se la cosa vanno male...



Un gioiello trasparente di una ditta produttrice di mouse.

Questo simpatico aggeggio esclamava "Va!" (ovviamente in inglese) ad altre frasi carine con una vocina irritata. È il genere di cosa che il compra quando il deve fare un regalo a qualcuno o il si è impaurito. Non merita altri commenti.



Problemi di linea? Questo alimentatore elettronico il attaccare al frigorifero e cuocere quando mangiate troppo!

Come alla Casio hanno perseverato sulla strada degli orologi da polso e non in miniaturistica, così alla Franklin non hanno abbandonato il mercato del "libro di consultazione elettronico". Non contenti del loro dizionario e glossario, hanno ora spremuto le ossa del silicio la Concise Columbia Encyclopedia. Tutte le voci hanno riletti incrollabili ed è perfino possibile giocare a quiz di varie tipi. Se vi sembra impressionante, tosa no dalla Spanglish Master - 250.000 i termini presi dal dizionario Collins Inglese-Spanish con un chip vocale che pronuncia esattamente le parole in lingua originale.



La Steadicam JR: che gioiellista!

LA STELLA DELLO SHOW

È un po' deprimente dover annunciare che la novità più grande del CES non ha nulla a che fare con i giochi per computer, ma riguarda il mercato in rapida espansione delle videocamere.

Non appena l'operatore dilettante abbandona il treppiede e tenta di realizzare qualche buon filmato a "mano libera", il problema più grave da risolvere è quello dell'ondeggiamento della telecamera. I professionisti utilizzano un sistema chiamato "Steadicam", utilizzato per la prima volta nel film "Shining", che grazie ad un sistema di pesi e contrappesi permette a un operatore esperto di avere completa libertà di movimento senza nessuna oscillazione percepibile dell'immagine. Si può quindi seguire Warren Beatty dalla camera al soggiorno e dalle scale all'automobile, mantenendo l'inquadratura sempre stabile.

Ora i costruttori del sistema Steadicam hanno realizzato la Steadicam JR, un dispositivo portatile incredibilmente semplice che permette di ottenere gli stessi risultati con i camcorder da 8mm. Basta fissare la camera su una piattaforma simile a un treppiede, reggere il tutto con una mano sola (la struttura è leggerissima) e seguire le inquadrature attraverso un monitor LCD ad alta intensità da 3,5". Invece che attraverso il mirino della telecamera. L'altra mano può dirigere la telecamera mentre l'operatore segue la scena che vuole riprendere. Il costo è di \$595, ma l'acquisto di questo dispositivo è indispensabile per ogni amante delle riprese in 8mm.

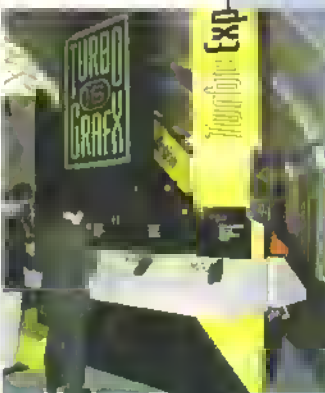
Un'altro ingegnoso marchingegno visto allo show è un dispositivo chiamato "The Picture" che permette di seguire automaticamente con la camera un oggetto o una persona. Basta attaccare un trasmettitore al soggetto in questione e montare la camera sull'unità: la telecamera seguirà ovunque la persona o l'oggetto prescelto. Ottimo per riprendere una partita di tennis, ma con voi sul campo invece che dietro all'obiettivo.



Ciao! Siamo gli Hot Tet Robot della Robot Factory del Colorado. Siamo capaci di parlare e di muoverci in avanti, all'indietro, a destra e a sinistra; le nostre teste ruotano ed abbiamo i movimenti della bocca sincronizzati con la nostra voce. Puoi guidarci tramite cassetta e collegare una radio. Costiamo \$4295 e testa buona giornata!



I più strani: Allepelli che entrano ed escono dal pediglione del video per adulti.



La tecnologia informatica non ha ancora inventato i modelli di treni, ma la LGS, leader del settore, profetizza che fra sei anni o due...

IL LYNX CONTRATTACCA

Il Lynx può ora essere acquistato negli USA per l'equivalente di 100.000 lire. Fa andare in bestia, eh? Ma questa non è l'unica sorpresa nella cruenta guerra delle console tascabili...

Ani in tutto, il Lynx ha sfondato a sorpresa sul mercato, e non solo grazie al nuovo prezzo e al nuovo design della "carrozzeria". Proprio mentre più nessuno si interessava alle vicende Atari, una ricerca di mercato ha rivelato che le vendite del Lynx negli USA hanno superato il tetto delle 200.000 unità: più del Sega Megadrive o del PC Engine. Questo fatto potrebbe avere implicazioni molto serie anche sul mercato europeo delle console tascabili.

In Europa i fan del Lynx devono versare più soldini rispetto ai loro colleghi americani, quindi non è escluso che si verifichino sei fenomeni di importazione parallela. Inoltre, c'è da aspettarsi che il software disponibile aumenti vertiginosamente - e questo è l'area dove tradizionalmente il Lynx ha sofferto rispetto al Game Boy.

La Sega, dal canto suo, ha registrato un'accoglienza molto positiva per il Game Gear, mentre il NEC Turbo-Graphx, sebbene non sia niente male, sembra destinato a occupare il terzo posto in questa lotta di mercato.

Il responsabile del software della Lucasfilm, A.J. Ramey, ha fatto un'osservazione interessante sul mercato delle console portatili: "Si sta iniziando solo ora ad accorgersi delle implicazioni degli schermi più piccoli", dice, "e una di queste implicazioni è che i videogiochi progettati secondo i canoni standard non funzionano molto bene sui formati più piccoli. Per questa ragione sia il Game Gear della Sega - che mutua molti dei suoi titoli dal catalogo del Master system - che il NEC Turbo-Graphx - che funziona col software del PC engine - stanno avendo difficoltà: il software che funzionava perfettamente su schermo normale perde in valore a giocabilità quando viene trasferito su piccolo schermo. L'Atari e la Nintendo, al contrario, richiedono ai loro programmatori di creare giochi completamente nuovi e il risultato è che software per Lynx e Game Boy è molto più impressionante. Dal punto di vista della programmazione, il Lynx è eccellente e, viste le ultime notizie sulla sua diffusione, credo che sia la macchina da tenere d'occhio".

Chi l'avrebbe mai detto? Sembra che sia finalmente arrivato il momento del Lynx...

Il nuovo Lynx. Un po' più piccolo, più funzionale ed estremamente economico.



Il Game Gear della Sega ha riscosso grande successo, ma il nuovo Lynx rischia di metterlo KO...

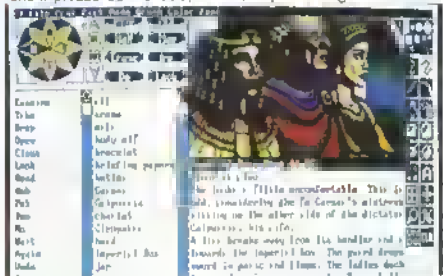
Il portatile NEC - alcuni titoli non funzionano troppo bene sul piccolo schermo e anche la macchina ha i suoi problemi di affidabilità negli Stati Uniti che in Giappone.

Un Bastimento carico di...

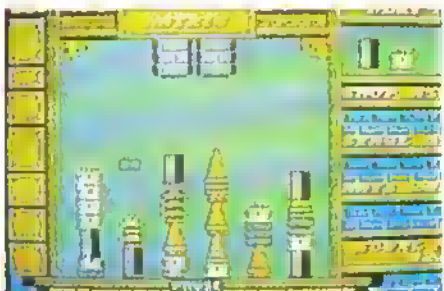
Wing Commander è stato uno dei giochi più chiacchierati del CES, essendosi guadagnato un enorme rispetto tra gli sviluppatori americani. Non c'è da sorprendersi, quindi, che il seguito, *Vengeance of the Kilrathi*, abbia suscitato grandissimo interesse.

Previsto in uscita per la primavera, il gioco contiene un'estesa sintesi vocale. La trama originale viene sviluppata ulteriormente con 30 personaggi, una nuova grafica (sia in VGA che in EGA) e una colonna sonora relativa all'azione in corso. Ecco la trama del gioco, che è ambientato sei anni dopo lo scenario originale: il vostro personaggio subisce una cocente umiliazione in seguito a un complotto dei Kilrathi e cade in disgrazia, dovendo così risalire di nuovo la scala gerarchica.

La Origin sta già lavorando a una terza generazione della serie *Wing Commander*, che pensa di completare per la fine dell'anno e che conterrà, tra le altre cose, grafica con superfici "textured" (o strutturate) - ancora un altro segnale che il mercato dei giochi per computer e gli sviluppatori professionisti di computer grafica si stanno avvicinando sempre più. Speriamo che il prezzo del PC 386, necessari per farlo girare come si



Dopo *Sovereign's Gate* e *All The Girls*, gli ex della Infocom stanno lavorando a 71 megabit di Robert "Arthur" Bates. Pressantemente la recensione...



Matrice della Bullet Proof Software per Game Boy a NES. Più "carism" di *Star* ma vulnerabile alle critiche del tipo "glò e iro"...

deve, cala prima dell'uscita del gioco!

Nel frattempo, WC per Amiga è ancora in via di sviluppo: un'impresa di programmazione non indifferente, vista l'enorme quantità di dati dell'originale. Al momento l'uscita è prevista per Natale. *Wing Commander* per Amiga deve avere lo stesso impatto che ha avuto WC su PC, dice l'autore Chris Roberts, aggiungendo che "...l'elemento mancante nella formula attuale è il compact disk, il CD migliorerà la nostra capacità di competere con i film. Non vedo l'ora!". Sia WC2 che *Ultima VII* saranno disponibili in versioni CD-ROM.



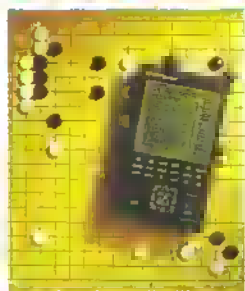
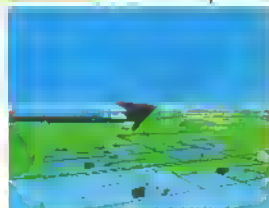
I prossimi titoli della serie *Wing Commander* sfrutteranno la nuova tecnologia sviluppata dalla Origin, che presenta superfici strutturate e ombreggiature a sorgente di luce.



Wing Commander 2 - sintesi vocale sincronizzata oltre a grafica VGA a 256 colori. Purtroppo, avrà bisogno di un super PC per farlo girare come si deve.

La Nintendo dominava la scena software del CES con un mucchio di (per la maggior parte) mediocri titoli per il Game Boy, ciò nonostante l'invitato di K è riuscito a scoprire alcune pregiate chicche...

FEEL Nintendo della Microprose sembra destinato a proseguire la grande tradizione della Microprose nelle simulazioni di combattimento.



Per sviluppare il programma *Godel* la Nemesis ci sono voluti quindici anni e ora è disponibile in versione per Mac e PC. La società ha inoltre lanciato questa versione portatile, che contiene un display a cristalli liquidi e comandi dedicati.

ULTIMA VII

Richard "Lord British" Garriott sta lavorando insieme al team della Origin al seguito di *Ultima VI*. Anche se può sembrare incredibile, Garriott afferma che *UVI* sarà molto più avanzato di *UVI* di quanto *UVI* lo fu rispetto a *UV*.

UVI conterrà lo stesso nucleo di routine di *Wing Commander*, abbandonando per la prima volta la grafica a "mattonelle" e presentando un universo a scala smagola, promette Garriott. Modifiche ancora maggiori sono previste nell'interfaccia: "ulente, che eliminerà del tutto l'input di comandi complessi. *UVI* aveva comandi di due parole", dice Garriott, "ma si può dire che *UVI* non avrà alcun comando". Sembra che la serie *Ultima* si stia muovendo sempre più verso un tipo di presentazione tipico delle "avventure dinamiche".

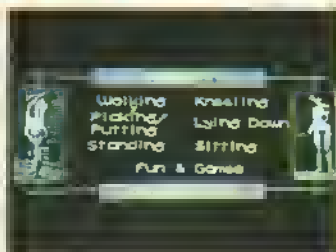
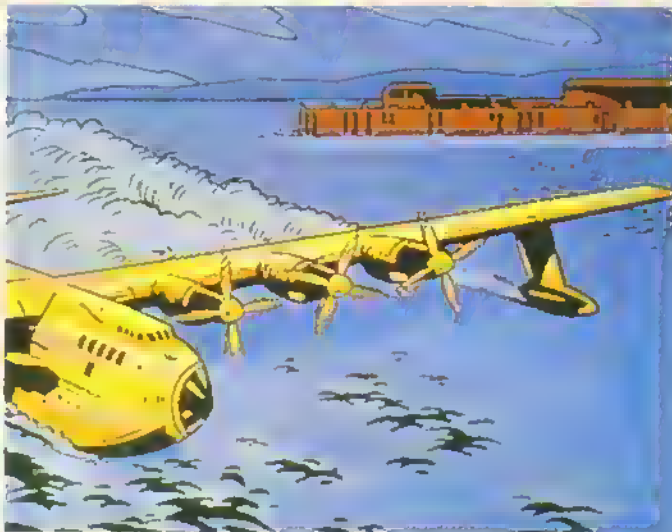
Un cambiamento ancora maggiore avverrà nel modo in cui si controlla il gruppo. "Non ci sarà possibilità di dare ordini ai membri del gruppo", afferma Lord British, "il gioco è in tempo reale, quindi non c'è proprio tempo per dare ordini. I membri del gruppo agiranno in modo intelligente e indipendente".

La Origin sta inoltre lavorando a una simulazione di guida con ombreggiatura a sorgente di luce, mappatura strutturata e terreno in 3D. "Non ho mai visto un gioco di guida credibile", si lamenta Chris Roberts, "Abbiamo bisogno di produrre qualcosa che dia la SENSAZIONE di stare al volante". Restate sintonizzati per ulteriori notizie.

UPGRADE PER AMIGA

L'upgrade Amiga CDTV assomiglia molto ai vecchi disk drive per C64: una "scatola" color crema con una fessura per il CD nella parte davanti. Permetterà ai possessori di Amiga di far girare tutto il software CDTV, anche se voci di corridoio dicono che si dovrà pagare un extra per il telecomando a raggi infrarossi, se volete fare a meno di usare la tastiera. Il prezzo dell'unità non è ancora stato annunciato ma potrebbe essere caro. La Commodore ha affermato che il modello in mostra era la versione finita e che i primi modelli dovrebbero essere disponibili in Italia a partire da Aprile.

Il Canticum Conder è il suo proprietario sono ispirati spudoratamente a Howard Hughes e alla Spruce Goose.



Eccolo di nuovo. Clement Chambers della CBI ha ovviamente pensato a lungo su come mettere nel miglior modo possibile delle donne nude su schermo. Alla fine ha utilizzato la sua utility di produzione DUNE (vedi K15) per realizzare un database di animazione delle donne nude del fotografo Murybridge.



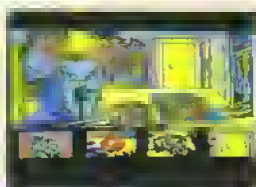
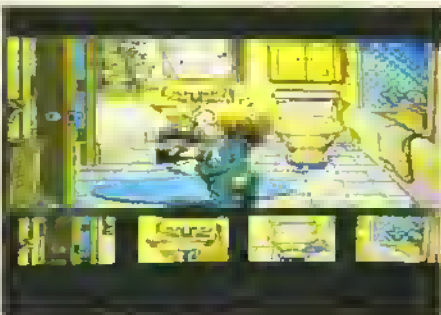
CD ALL'ORIZZONTE

1991: potrebbe essere l'anno in cui finalmente decollerà il software CD. Il CDTV verrà lanciato in primavera in USA ed Europa (a meno di atti divini e bancari); il numero di utenti di PC Engine NEC con lettore CD sta allargandosi sempre più; l'FM Towns continua ad attirare sviluppatori nonostante una minuscola base di 70.000 utenti in Giappone e la Nintendo non ha fatto nulla per negare le voci di una periferica CD-ROM economica per il Super Famicom.

Si vociferava inoltre di un possibile lancio dell'FM Towns in USA e in Europa, grazie alla compatibilità PC della macchina e a un'alleanza con la Microsoft. Chi ha il portafoglio gonfio può guardare al momento (fine '91 o inizio '92) in cui potrà acquistare un FM Towns completo di Windows 3, grafica superlativa e prezzo proibitivo.

Nessuno ha fatto salti di gioia a sentire queste novità, ma tutti erano fermamente convinti che non solo il CD sia la strada da intraprendere, ma che la percorreremo quest'an-

Al CES di Las Vegas c'erano il CDTV, un upgrade CDTV per i possessori di Amiga 500 e tanto software. Questo è il genere di titoli sui quali i possessori di Amiga e CDTV potrebbero mettere le mani prossimamente...

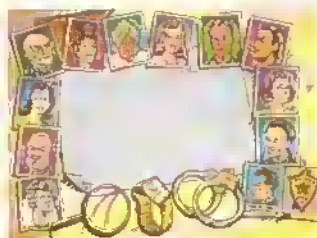


McGee della Lawrence Productions sfrutta un sistema di gioco/esplorazione mutuato da Chronic Demo. Potete guidare McGee nel suo ambiente a Targi eseguire certe azioni semplicemente cliccando su una delle icone delle opzioni. In questo caso, l'abbiamo mandato in bagno, ma ci sta perfino a toccando dei segni chiedendoci di uscire dalla stanza prima che lui faccia quel che deve.

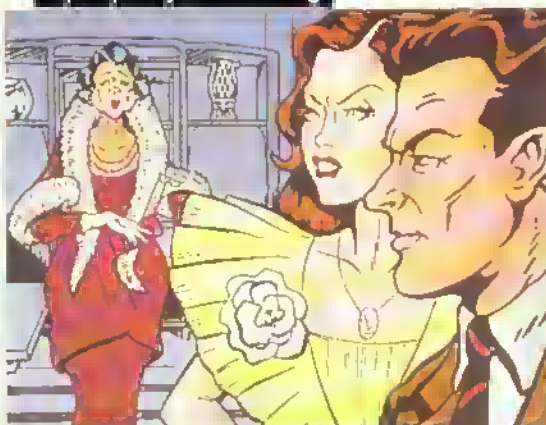
speciale



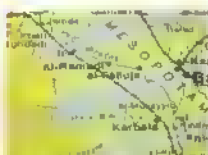
La Commodore ha ridisegnato l'interfaccia utente per il CDTV in modo che sia adattabile a tutti i gruppi linguistici. C'è anche un pannello di controllo audio molto avanzato, comprendente tutta la utility di lusso tipica del CD (ripetizione, tempo trascorso, ecc.).



Ogni personaggio, scena o oggetto che incontrate può essere significativamente Non c'è garanzia che le vostre peregrinazioni sufficienti prova da personaggi di fare un'accusa fondata...



Non c'è animazione in Cautious Condor e neanche grafica digitalizzata. Oh, che sollievo!



Il World Vista Atlas vi dà la possibilità di ruotare il globo, zoomare su un continente, zoomare su una nazione e infine zoomare su un'area specifica per informazioni geografiche. Ciò è possibile soltanto grazie alla capacità di memoria del CD.



ULTIMA ORA
Cario Zambellini, Product Manager della Commodore Italiana, ci ha detto che il CDTV sarà in commercio in Italia a partire da aprile al prezzo di 1.200.000 lire iva compresa. Una decisione ammirevole: finalmente un prodotto viene distribuito in contemporanea in tutto il mondo. Già abbiamo l'acquolina in bocca...

no, in attesa dell'esplosione del mercato di massa del software CD prevista fra due o tre anni.

E per dimostrare che effettivamente ci credono, le case di software hanno mostrato un mucchio di prodotti CD...

WILD BIRD YONDER

La stella della presentazione del CDTV è stato Case of the Cautious Condor della Tiger Media. Ambientato nel 1937, il programma ha un approccio investigativo all'Agatha Christie: guidate un detective da una locazione all'altra a bordo della nave volante Cautious Condor nel tentativo di scoprire l'assassino del figlio del proprietario.

"Strutturalmente", spiega il boss della TM Laura Buddine, "è un labirinto spazio-temporale. L'idea alla base del gioco è stata presa da un gruppo teatrale interattivo americano che organizza 'gialli teatrali' ai quali viene invitato il pubblico. Passi da una stanza all'altra e le scene si svolgono in tutte le stanze. La tua esperienza varia a seconda delle stanze che visiti".

Il disco contiene tre ore di materiale audiovisivo, ma il tempo di gioco è limitato a 30 minuti: approssimativamente il tempo a disposizione del detective per risolvere il caso, quindi il gioco è in tempo quasi reale. Ci sono 15000 percorsi nel gioco e una sola soluzione: nonostante il fatto che il gioco sia disponibile già da qualche tempo su FM Towns e computer Tandy CD, la TM sa di una sola persona che l'abbia risolto. La soluzione si ha soltanto quando il vostro detective (che è intelligente e ricorda ogni cosa che ha visto) ha abbastanza prove da fare un'accusa concreta.



CD+G (dove G sta per grafica) consente di utilizzare grafica e testi mentre il vostro disco audio CD+G sta girando. In questo caso è stato usato con la funzione CD+G MIDI che mostra quali canali MIDI vengono usati dal disco in uso. In basso: quali voci stanno cantando. Risultato: non solo potete cantare i melodiosi accompagnamenti della musica in stile Karaoke ma anche modificare l'orchestrazione mandando le più MIDI nel vostro synth a ottenere in uscita audio digitale, synth a file vostra voce!

Il detective è intelligente e ricorda tutto quello che vede. Quando ha raccolto sufficienti prove potrà risolvere il caso.



Our House vi dà la possibilità di spostarvi nel tempo e nello spazio non solo per a piangere una casa, ma anche per andare a sentire come doveva essere in altri periodi storici. Ad esempio, possiamo cliccare sul fanello in cucina (come qui) e non solo ottenere informazioni su come funzionava ma vedere i formati di altri periodi storici ricicando sulla scena per le diverse generazioni nella parte bassa dello schermo.

È interessante notare che la TM ha evitato qualunque tipo di animazione. Avevano già poco spazio (sì, poco - anche su un CD) e hanno deciso di concentrarsi nella creazione di un'atmosfera da fumetto anni '30 con disegni fatti a mano. Per questa ragione, hanno abbandonato anche l'idea di usare immagini digitalizzate: "Sarebbe costato meno", allert Buddine, "ma pensavamo che delle immagini realistiche digitalizzate avrebbero in effetti fatto sorgere spontanea la domanda sul perché i personaggi non si muovono. Abbiamo trascurato l'animazione perché volevamo un buon gioco, non della cattiva TV".
Hmmm...ci sembra un'osservazione molto acuta che molti altri sviluppatori di pro-

grammi CD potrebbero e dovrebbero prendere in considerazione.

La pista audio usa una dozzina di attori della compagnia teatrale americana specializzati nel creare drammi radiofonici anni '30. Tutti gli effetti speciali sono stati generati utilizzando tecniche radiofoniche tradizionali (ricchi di cocco per fare il rumore di roccoli, ecc.) invece che suoni sintetizzati.

Questo gioco non vuole essere una conquista della tecnologia. L'intenzione è di raggiungere un livello di perfezione nel suo genere e senza dubbio vi riesce. Date un'occhiata alle foto per un assaggio di altri prodotti CDTV...

YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!

IL GRAN PREMIO PIU' ECCITANTE DEL
MONDO! DEVI BATTERE
TUTTI GLI ALTRI... PER ESSERE
IL MIGLIORE

ADVANCED
SUPER MONSTER



DISPONIBILE
PER: CBM 64/
128 & AMSTRAD
CASSETTA &
DISCO
SPECTRUM
CASSETTA,
AMIGA &
ATARI ST.

Distribuito in esclusiva
per l'Italia da Leader
Distribuzione srl - Via
Mazzini 15 - 21020
Casciago (VA)

U.S. GOLD®

SEGA
© 1990 1991 SEGA™ Tutti i diritti
riservati. SEGA™ è un marchio
registrato della SEGA Enterprises Ltd.

WEST SIDE STORY



L'illustratore tecnico Doug Crockford ed il produttore Kalan Strauch si rilassano nel Ranch. "Il mio sistema ideale si potrebbe essere realizzato anche adesso", proclama Doug.

La Lucasfilm e la Electronic Arts sono all'avanguardia nel campo del software dedicato al divertimento. L'inviato di K si è paracadutato sulla West Coast e ha scoperto che...



Star Wars per Nintendo sembra notevole e apre la possibilità che altri giochi Lucasfilm più sofisticati siano convertiti per console a 16-bit nel prossimo futuro. Maggiori informazioni nella sezione "News" di questo numero.

Se la Sega annuncia con orgoglio la vendita del milionesimo Megadrive negli Stati Uniti (dove il sistema è conosciuto con il nome di Genesis), ci sono già 28 milioni di console NES in circolazione. Il Gameboy si vende come il pane (avevi visto in TV il servizio dal Golfo con il marine americano che giocava a Tetris?), e oltre 200.000 americani si sono innamorati del Lynx. Mentre metà della popolazione si incolla davanti allo schermo della TV in preda a fervore religioso, l'altra metà gioca a Super Mario. Sono in molti a pensare che tra le due cose ci sia poca differenza.

Il risultato di questo stato di cose è che società come la Electronic Arts e la Lucasfilm - tradizionalmente le punte di diamante del software di alta qualità per PC - stanno ora rivolgendo la loro attenzione verso il tumultuoso mercato delle console. Come?

AFFARI NEL RANCH

I lettori di K ricorderanno il nostro servizio sullo Skywalker Ranch a Lucas Valley. Creato da George "Star Wars" Lucas per la produzione del suo software ed altri marchingegni tecnologici, gli edifici in stile ottocentesco comprendono un complesso di spaziosi uffici in legno, dimora della Lucasfilm Games.

Alla Lucasfilm stanno ora combinando la produzione di giochi di alta qualità per PC con la programmazione di giochi per NES. Di conseguenza, hanno annunciato la distribuzione di due giochi che difficilmente potrebbero essere più diversi: *Secret Weapons of the Luftwaffe* per PC e *Star Wars* per NES, come testimoniano le fotografie che trovate in queste pagine.

"Nel mercato delle console abbiamo deciso di entrare con molta cautela", dice il boss supremo A.J. Redmer. "Abbiamo realizzato autonomamente la programmazione di *Star Wars*, ma per la vendita e la distribuzione ci siamo associati con la JVC". Questa politica ha isolato la Lucasfilm da molti dei problemi (soprattutto finanziari) legati alla pubblicazione di giochi per console. I fan della società che apprezzano la qualità dei suoi giochi per PC non dovranno quindi preoccuparsi di essere sommersi dalle Mariomani.



Larry Holland vive, respira e progetta gli scenari di combattimento sereno della II Guerra Mondiale. "La ricerca è la parte più bella", dichiara l'uomo che probabilmente ha letto libri sulla guerra senza dell'ultimo conflitto di qualunque altro sulla faccia del pianeta. Ma da alcuni indizi sembra che il suo prossimo gioco avrà una diversa ambientazione.

LA VITA È BELLA

La gente che lavora allo Skywalker Ranch allenta la cintura ogni volta che è ora di pranzo. Una passeggiata tra gli edifici coloniali per stimolare l'appetito, immersi nel paesaggio delle Lucas Valley, ed eccoli nella sala da pranzo dove gli schiavi della Lucasfilm vengono condotti due ante la pausa di mezzogiorno. Il menu cucinato dallo chef Master Gordon Bleu il giorno della nostra visita consisteva in:

1. Bistecche di manzo rosolate con salsa di mele Fuji
2. Patatine croccanti Yellow Finn
3. Cavolo rosso bollito e finocchi a vapore
4. Torta di more e lamponi con crema al cognac

Sì, la vita è bella allo Skywalker Ranch.

Nel frattempo la Lucasfilm non perde di vista le potenzialità delle future tecnologie. Nonostante il desiderio di lavorare con il Neo-Geo sia molto forte ("La potenzialità di questo sistema sono notevoli", sentenzia A.J.), i programmatori della Lucasfilm stanno ovviamente aspettando una nuova generazione di sistemi hardware che li avvicinerà alla tecnologia e alle potenzialità creative dei loro colleghi della Industrial Light and Magic.

"Il mio sistema ideale potrebbe essere realizzato anche in questo momento", annuncia la "mente tecnica" Doug Crockford. "Ha un video full motion, compressione digitale in tempo reale e sonoro stereo di alta qualità con mixing dinamico sempre in tempo reale. Il grosso problema è che l'attuale standard di CD-ROM non è sufficiente. Abbiamo già pensato a un sistema che può caricare dati da CD molto rapidamente - e certamente abbastanza rapidamente per FVM - ma il problema è che il drive standard CD-ROM non può gestirlo efficacemente. Per realizzare una vera interattività occorrerà un drive più sofisticato e ancora molto duro lavoro.



SWOTL permette di pilotare tre aerei americani, dal P-51 Mustang alla gloriosa Fortezza Volante B-17. Il gioco è stato venduto insieme a un manuale di 225 pagine ricco di foto dell'epoca ed informazioni storiche. La grafica è stata programmata da Jim McLeod e Martin Cameron.



Greg Hemmond, produttore di Secret Weapons of the Luftwaffe, mentre "pilota" uno dei modelli di P-47 che hanno animato durante la ricerca della perfetta animazione. Gli artisti grafici, Jim McLeod e Martin Cameron, hanno digitalizzato i modelli come questo le differenti posizioni e dimensioni - il programma li occupa di colorare le lacune durante la visualizzazione di scala e di posizione.

SWOTL è l'impressione di avvicinamento. L'aereo avversario appare come un puntino che si ingrandisce lentamente, poi, ed improvviso, schizza verso l'essere del giocatore ingrandendosi rapidamente. La sensazione di velocità è garantita. Questo fattore è importante, perché i jet rappresentati nel gioco volano certamente molto in fretta!

I SEGRETI DI SWOTL

Secret Weapons of the Luftwaffe vent'anni numerosi miglioramenti in fase di programmazione che lo rendono ancora più giocabile del suo predecessore, Battle of Britain.

Anzitutto, gli avversari sono più intelligenti, rendendo l'impagno più duro e ricco di soddisfazione. Ma - dichiara il responsabile Greg Hemmond - quello che rende questo prodotto ancora più verosimile di Battle of Britain è la gestione dinamica delle distanze. Se un aeroplano vola verso quello del giocatore a 400mph mentre quest'ultimo vola verso di lui a 300mph, il risultato sarà una velocità di avvicinamento relativa di 700mph. In Battle of Britain gli aerei erano leggermente più lenti, ma il vero passo in avanti di



In Secret Weapons of the Luftwaffe il giocatore torna ai giorni della Seconda Guerra Mondiale, ma questa volta i progettisti del gioco hanno ipotizzato cosa sarebbe potuto accadere se Hitler avesse potuto completare i suoi progetti più oscuri di ricerca. Nonostante il lavoro di ipotesi che è stato necessario, le ricerche compiute sono accurate e storicamente verosimili. Il giocatore deve scontrarsi con gli aerei iseo Me 109 e l'ala volante jet Gotha 229.



Luc Barthelet, capo della sezione console della EA USA.

Nemico a ore 121 SWOTL, è stata un'animazione più fluida e grafi in ultravastaglie a 255 colori. Dopo ogni abbattimento è possibile vedere la moviola di Carlo Sassi... Dopo, voleva dire un replay istantaneo. Il gioco include mappe aeronautiche, un editor di missioni e un routine piloti che registra manovre a demeriti del giocatore.



CONSOLE ARTS

Poche miglia più a sud, la EA si è lanciata nello sviluppo di software per il Genesis della Sega. Sotto la guida del responsabile Luc Barthelet, i giochi per console vengono programmati utilizzando un potente sistema basato su Mac, mentre il codice vero e proprio è scritto in C ed assembler. Una speciale utility individua le aree del codice dove la CPU incontra difficoltà, rallentando il programma, ed ottimizza i passaggi interessanti.

I finiti più recenti di questo lavoro sono Road Rash e PGA Tour Golf per la console Sega. Ancora in fase di sviluppo, Road Rash combina lo stile di Super Hang-On con tattiche aggressive di picchia e scontro, mentre il giocatore compete con altri quattordici motociclisti su strade statali. I punti forti dell'animazione vedono il motociclista attaccare gli avversari, volare in aria, scuotersi e risalire in sella.

PGA Tour Golf, sempre per Genesis, mantiene molte delle caratteristiche di punta della versione per computer: vista a volo d'uccello, consigli da giocatori professionisti, varie opzioni di tiro, green in 3D, quattro percorsi, statistiche e replay istantaneo. Da uno a cinque giocatori.

Alla EA hanno quindici programmatori regolarmente assunti, tutti con esperienza di PC o console e di età compresa tra 25 e 30 anni. La maggior parte dei giochi richiede 20 mesi/uomo per essere programmati, insieme a tre programmatori e a tre artisti grafici. In questo momento stiamo guardando al futuro, ai prodotti CD che saranno sulla piazza tra un anno, dice Luc. "Il problema ora non è più comprimere tonnellate di grafica in un unico dischetto o in una cartuccia, ma riuscire a riempire 100Mbyte!"



15 milioni di giochi

Il primo gioco dell'EA (Pinball Construction Set) risale al lontano 1983.

Dopo 8 anni, la casa di San Mateo può vantare di aver venduto più di 15 milioni di giochi. Recentemente la Electronic Arts ha reso noti i dati di vendita dei suoi titoli più venduti. Pinball Construction Set è stato il primo "gioco di platino" con 253000 pezzi venduti. Gli altri giochi di questa particolare classifica sono: Chuck Yeager AFT (435000), Bard's Tale (407000) Dr J and Larry Bird One-on-One (390000), Music Construction Set (325000), Populous (292000), Skyfox (285000), Marble Madness (269000) e Starflight (263000).

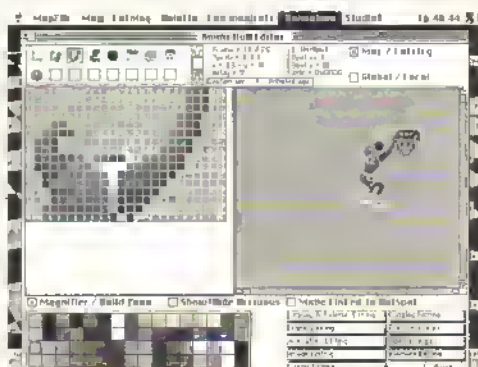


La maggior parte del lavoro di sviluppo alla EA viene svolto su Mac...

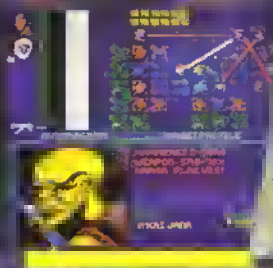
...con una speciale utility che permette al programmatore di passare immediatamente all'emulatore Sega...



...i potenti strumenti di sviluppo del software. Questo modulo permette agli artisti grafici di lavorare sul background e gli sprite in grafica bitmap. Questi possono essere trasformati in blocchi di caratteri grafici (utilizzati dal Sega o, ai vecchi tempi, da C64 o Spectrum) e ritrasmessi a volontà.



HARD NOVA



Scheda Ad - Lib
CGA - EGA - VGA - MCGA

Disponibile per PC
manuale in italiano

**ESCI DAI TUOI CONFINI...
L'UNIVERSO TI ASPETTA!!**

- Attacca, contrabbanda e spara con sofisticate armi spaziali.
- Dialoga con i numerosi personaggi che incontri nella galassia.
- Esplora i 4 sistemi stellari con i loro pianeti.

GUERRA SUL MONITOR

Fabio 12 anni, Roma
Non mi piacciono i giochi di guerra e nemmeno la guerra. La situazione nel Golfo deve essere risolta e il più presto e tutto questo deve finire.

Lorenzo 12 anni, Tolmezzo (UD)
La guerra si poteva evitare, e in ogni caso l'Italia non doveva entrare. A me sembra che i giochi di simulazione siano uguali alla guerra vera, ma in guerra ci sono di mezzo vite umane, nei giochi no.

Giuseppe 18 anni, Bari
La guerra è sicuramente una cosa sbagliata, io, come tutti credo, sono contrario al conflitto. Io gioco con simulatori a giochi di guerra a mi diverto anche e tanto, ma è solo un gioco, laggiù si ammazzano davvero.

Fabio 16 anni, Roma
Certo fa impressione vedere in televisione immagini che non sono più semplici giochi, ma secondo me i produttori di giochi ci hanno guadagnato qualcosa. Io speravo che aumentasse la vendita. A me piace giocare a simulazione o di guerra, ma quando penso a quello che accade laggiù, alle vite degli italiani, degli americani, degli iracheni e di tutti gli altri che sono in gioco mi pesa la voglia.

Emiliano 15 anni, Milano
È assurdo far vedere cose in televisione. In fondo lo sappiamo tutti che la realtà è diversa da un videogioco. Io, F-15 Combat Pilot posso morire quante volte voglio e poi ricominciare, nel Golfo sa chi è morto davvero.

Alberto 17 anni, Bessano del Grappa
Quando ho visto per la prima volta la presa d'ala degli aerei mi è subito venuta in mente l'F-19 Retaliator. Ma devo dire che c'è una certa differenza tra il gioco e la realtà, a non solo per la grafica o la velocità del programma.

Paolo 16 anni, Rapallo
In effetti, grazie ai videogiochi, si riconoscono gli aerei e capire come si svolgono le manovre che vengono fatte nel Golfo mi aiuta. Ma la differenza è che nel gioco i simulatori di volo aspirano a situazioni analoghe a quelle della guerra dal Golfo, mi sembra che sia tutto così lontano.

Bonaventura 27 anni, Salerno
Io spero che, con la possibilità di vedere realmente cose accadute durante un'azione aerea, i programmatori riescano ed inserirli in qualche modo nei futuri giochi di guerra qualcosa che permetta di far capire realmente ai giocatori la gravità di certe situazioni reali rispetto a ciò che avviene in un gioco.

GIOCARE IN TEMPO DI GUERRA

L'ipotesi che stiamo scalando è, fatti i debiti conti, quella indicata dai videogiochi con la loro esagerazione. Coraggio popolo, chi e che ha mai pensato che un giorno gli americani avrebbero sul serio sparato un Sidewinder contro un altro essere umano? Sì, d'accordo, già l'hanno fatto in passato, ma tutti questi cambiamenti che mi sono passati sotto gli occhi (muri di Berlino che cadono e perestrojke varie) hanno contribuito ad eliminare la guerra (intesa come lento sterminio) dai miei programmi per il futuro. Al limite, una bella testata nucleare e ti saluto.

Ed invece no, hanno voluto infilarmi la pulce nell'orecchio, o quantomeno deluderli. E si torna a parlare di uomo-animale, follia ed antropomorfica idiozia.

O forse è tutto un bluff per giustificare la mancanza di decenni di repertorio sulla guerra, magari da rendere interattivi e compatibili con CDTV.

Eh, sì, perché chi e che nel '92 si accontenterà dei Pixel sgranati di un Line of Fire o delle bestemmie campionate di Operation Wolf? Chi riuscirà a sopportare una così indecente mancanza di realismo? E mai possibile che in piena era tecnologica dobbiamo ancora trucidare un paio di rozzi sprite? Qualche anima pia sembra aver letto nelle bocce di noi giocatori e fra un po' potremo forse interagire con le immagini digitali della guerra di Saddam. Giocheremo a TV Sports War, sponsorizzato dalla CNN, potremo zoomare e ruotare i soldati, potremo ripetere la scena. Già, noi la scena potremo ripeterla, ma fuggì nel Golfo nessuno sa come salvare su un tre pollici e mezzo la vita di un uomo.

TIIZIANO TONIUTTI, 17 anni, K-vignettista e (eccezionalmente) K-editorialista

a guerra del golfo ha visto la partecipazione dell'Italia a fianco delle forze alleate, e più in generale l'intervento militare contro Saddam Hussein, ha provocato polemiche e discussioni in tutto il mondo.

K è una "Guida al divertimento elettronico" e non un newsmagazine o una rivista di opinione e potrebbe anche evitare di trattare argomenti di attualità così drammatici e dedicarsi unicamente a dare nel modo migliore la informazione sul mondo del computer e della tecnologia ludica in genere. Allora, perché avventurarsi in argomenti così scottanti?

Potremmo dirvi che ci sentiamo nell'impossibilità di ignorare eventi di così tale gravità, oppure che abbiamo deciso di sensibilizzare i nostri lettori. Ma la realtà non è così.

Il vero motivo che ci spinge a scrivere è che ormai fa parte del linguaggio comune del mass media parlare continuamente di wargame, guerra elettronica e via dicendo. Il disagio è stato notevole nel rendersi conto che non avevamo bisogno di leggere le guide dei giornali oppure ascoltare i vari esperti militari, Schwarzkopf compreso, per capire quello che succedeva nel delirio dell'Iraq oppure tra le dune del Kuwait.

Proprio su K abbiamo scritto, riferendoci alle produzioni di simulatori di volo, "F-19 colpisce immediatamente grazie alla sua immensa cura per i dettagli" (K 20); oppure "Gli aerei raffigurati in questo gioco stanno per raggiungere la fine della loro carriera" A-6 Flight of the Intruder (K 20); e ancora "Il design aerodinamico dell'F-15 favorisce la manovrabilità in combattimento, rendendo quest'ultimo più emozionante" (K 11).

Per quello che ci riguarda siamo una redazione di pacifisti convinti e siamo contro la guerra e per la libertà di vivere alla grande ma, lo ammettiamo, ci piace giocare ai videogiochi, wargame e simulatori bellici compresi. Ci piacerebbe sapere quello che pensate giocando con questi simulatori e nel vedere in televisione gli stessi abilitati all'interno dei quali avete già "volato". Oppure sapere se vi sentite a disagio nello spiegare a vostro padre o ai professori cos'è e come funziona un Tomhawk o un missile Cruise e perché lo Stealth Fighter è invisibile al radar?

Come poteva essere nelle più tette previsioni, Leader e CTO, due dei maggiori distributori di software in Italia, hanno confermato che c'è stato, dall'inizio del conflitto, un incremento degli ordini relativi ai giochi di simulazione e di guerra in genere. Può darsi che tutto questo sia dovuto alle fredde serate d'inverno, e al bisogno di passare il tempo, ma pensate che sia sempre un gioco?

Abbiamo telefonato a moltissime persone e riportiamo alcuni dei loro commenti. Altri li aspettiamo per posta. Brambo's non vede l'ora di aprire "mie conferenze di pace" tra le pagine della K-box...

<http://speccv.altervista.org/>

EPIC

Attento, Wing Commander! La DIGITAL IMAGE DESIGN e la OCEAN stanno preparando un simulatore di guerra spaziale da 400 poligoni al secondo con imponenti scontri nel vuoto e oltre 70 tipi diversi di astronavi. K fa un giro nell'hangar mentre i tecnici stanno mettendo a punto gli ultimi dettagli...

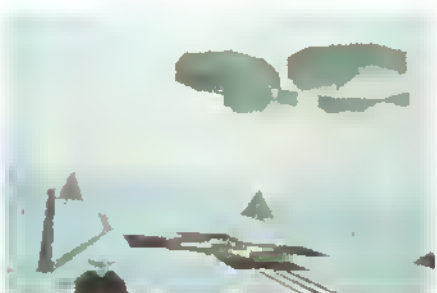
Niente va mai come previsto. Epic iniziò il suo cammino nel febbraio del 1989 quando la Microdeal richiese una versione tridimensionale di Gold Runner. Il trio ricco di talento formato da Martin Kenwright, Phil Alsopp e Russ Payne era desideroso di eccitare la società inglese - e fondò la Digital Image Design apposta per l'occasione. Ma nella vita le cose non sono mai facili. La Microdeal si bruciò i suoi inaspettatamente dall'industria dei giochi, La Digital Image Design aveva ancora i denti sul gioco, e quello che ora le serve era una società disposta a pubblicarlo.

L'idea originale venne arricchita. L'Ocean, che era proprio in cerca di un prodotto originale di alta qualità, si presentò immediatamente. Goldrunner 3D divenne Epic. Nel frattempo la Digital Image Design aveva bisogno di denaro contante e la Ocean aveva bisogno di un simulatore di volo. Il risultato fu il più volte premiato F-29 Retaliator. La Digital Image Design ebbe così finalmente la possibilità di programmare Epic.

OTTO GIOCHI IN UNO

Ecco come inizia. La razza umana è sull'orlo dell'estinzione. Il sole sta per trasformarsi in supernova e l'intero sistema solare sta per essere distrutto. Gli umani desiderano fuggire e stabilirsi in un sistema stellare vicino. Sfortunatamente questo viene considerato un gesto di guerra da parte degli alieni Rexxon, che hanno il loro impero proprio lì vicino.

Come in Battlestar Galactica (il film di fantascienza poi divenuto serie TV), la flotta umana si raggruppa per aumentare le sue possibilità di sopravvivenza. Solo le navi spaziali in Epic sono state costruite per il viaggio. I tecnici umani hanno costruito due grandi navi madre e progettato la navicella Epic come unica difesa di tutta la flotta. Il gioco vede in pratica 60 milioni di umani tentare di entrare per 50 anni luce in territorio nemico... mentre il giocatore ha il compito di fare pezzi puliti delle difese avversarie. La flotta è formata da navi agricole, trasporto civile, navi da rifornimento, navi munizioni,



Azione sulla superficie di un pianeta. Due massicci trasporti atterrano in una base a terra.

I PROBLEMI DEL VOLO NELLO SPAZIO

Come rappresentare il volo spaziale è un problema non indifferente. E' meglio un realistico sistema di vettori alla Elfo o una navicella spinta da propulsori - una versione spaziale di F-29? «Nessuno dei due casi», dice Kenwright. «Abbiamo creato un caccia che si muove senza problemi e presenta una leggera inerzia. Se il giocatore si indovina la nave ondeggia. I postoperatori aiutano ad abbandonare in fretta una zona che scappa, mentre gli "spaziotreni" permettono arresti a vista su una moneta». Il caccia può effettivamente volare sul posto

cerco, ecc... Ogni nave ha un ruolo vitale nel gioco.

«Quello che vogliamo fare è creare un gioco caratterizzato da un'atmosfera cinematografica», dice Martin Kenwright della Digital Image Design. «Abbiamo visto la serie di "Guerre Stellari" e siamo rimasti impressionati dalla sua realizzazione tecnica - sagome delle astronavi, effetti secondari e sensazione di movimento attraverso lo spazio. Volevamo quindi creare una realtà nuova, ed all'interno di questa realtà realizzare il primo vero simulatore di volo spaziale. Solo che nel nostro gioco non c'è solo lo spazio, ma anche 5 diversi pianeti. Epic è in realtà otto giochi in uno».

Durante il gioco il giocatore ha la possibilità di visitare tali pianeti alieni, caratterizzati da atmosfere e superfici differenti. Ogni pianeta presenta una sua configurazione del terreno con montagne, creteri, vulcani. Oggetti presenti sulla superficie includono reti di monitoraggio e città aliene. Alcuni oggetti sono animati, come le batterie di cannoni che ruotano per inseguire l'avversario ed i giganteschi cerni di battaglie armati con missili e caccia intercettori.

OLTRE LE BARRIERE PIU' ARDITE

La Digital Image Design ha creato oltre 10Mb di grafiche per il suo ultimo gioco... non c'è da sorprendersi se si pensa che Epic è ricco di immagini "cinematografiche". «Abbiamo realizzato un'introduzione niente male con alcuni titoli di testa creati utilizzando grafica bitmap, grafica realizzata a mano, sprite, sfondi animati e grafica vettoriale», conferma Kenwright. «Chiamiamo questi titoli "Introgene" e li realizziamo con il nostro editor programmato proprio a questo scopo. Speriamo che queste sequenze aggiungano verosimiglianza e realismo al gioco. Possiamo prendere uno sfondo disegnato in DPaint, farlo scorrere ed animarlo (stelle che scintillano, porte corazzate che si aprono e si chiudono, luci che si accendono e si spengono, vetture che corrono su monitori, ecc...), aggiungere sequenze testuali e simultaneamente gestire una dozzina di oggetti tridimensionali in movimento».

Il programma che realizza le immagini grafiche della Digital Image Design vanta alcune delle routine 3D più veloci che si siano mai viste su un Amiga o un ST - con una media di 400 poligoni al secondo. Un buon esempio viene dalla navicella Epic, con circa 120 punti, un numero uguale di poligoni e una fluidità di 14-16 inquadrature per secondo su Amiga (e ancora più veloce su ST). Alcune prove preliminari su PC stanno girando a 50 quadrature per secondo. «Il nostro 3D è veramente tosto», proclama Kenwright.

Oltre ai soliti poligoni triangolari e rettangolari, Epic presenta una discreta gamma di sfere, dischi ed effetti speciali vari, come og-



In pattugliamento. Un caccia spaziale Epic si allontana dalla portacaccia mentre le navi non più impegnate ritornano verso una meritata licenza.



Come mostra questa immagine l'alignment uno dei veicoli che operano a terra, il livello di dettaglio è incredibile. Per non parlare poi della velocità...

getti "trasparenti". Realizzare una sfera è facilissimo, ma gestire un disco in 3D è mortalmente complesso", spiega Kenwright. "Nonostante chiunque possa acquistare un manuale di grafica e leggere come fare, riuscire a gestire un disco su schermo alla velocità necessaria per un gioco è una vera impresa".

Questo nuovissimo sistema di codificazione a la causa principale del ritardo con cui il gioco è stato completato. "Non puoi semplicemente sederti davanti al tuo programma grafico e lasciare fare tutto a lui. Ogni tuo gioco successivo deve essere migliore di quello che lo ha preceduto - e questo chi aspetta il pubblico. I giocatori sono persone che si annoiano molto in fretta", dice Kenwright. La Digital Image Design ha sperimentato alcuni sistemi di gestione della grafica su schermo realizzando su PC affetti "a corteccia" e "a acqua con onde". "Si tratta solo di stabilire quali sono le nostre priorità. Anzitutto vogliamo paesaggi frastuoni che il giocatore possa sorvolare, come quelli visti in Star Trek II: l'ira di Kahn. Può sembrare superfluo, ma oggi possiamo farlo". La programmazione di un gioco in 3D richiede un tempo incredibilmente lungo. Alla Digital Image Design devono lavorare per tre o quattro giorni su ognuna delle forme presenti nel gioco. "Le nostre forme richiedono quattro volte il tempo normale di realizzazione perché il loro editore grafico è particolarmente complesso - il suo scopo è la velocità di gestione della forma, non la facilità d'uso", sospira Kenwright.

Russ Payne, Phil Allsopp e Andy Torkington stanno programmando Epic. Martin Kenwright si occupa della sceneggiatura a del progetto base. Paul Hollywood ad alcuni altri provvedono materiale addizionale. David Whittaker ha composto la musica a creato gli affetti sonori, inclusi alcuni brani digitalizzati ed effetti "warp".

Epic è il primo gioco che riesce a sfruttare con successo grafica bitmap a 32-bit. Kenwright si meraviglia che nessuno abbia mai tentato prima questa tecnica. Le versioni ST ed Amiga di Epic usciranno tra breve, seguita da quella per PC. Epic è immenso, e riproduce ogni tipo di guerra nello spazio che sia possibile immaginare - da attacchi individuali a grandi battaglie con migliaia di astronavi. Ci vogliono quattro ore per sorvolare un pianeta a velocità massima, perché alla Digital Image Design hanno optato per una grafica 3D a 32-bit. Il gioco non si svolge mai nello stesso modo dall'inizio alla fine, e può evolversi in situazioni completamente opposte con sequenza "Nel frattempo..." che tengono il giocatore aggiornato sugli sviluppi della vicenda. Con l'intero impero Rexxon lanciato all'inseguimento, l'impresa di sopravvivere potrebbe richiedere trent'anni!

LA SFIDA DI KENWRIGHT

Martin Kenwright è stufo di sentire gente affermare di utilizzare le routine 3D più veloci del mondo. "Se qualcuno pensa di battere le mie routine", dice, "mi rilami. Sono disposto a rivedermi con lui in una stanza, a mettere sul piatto mille sterline e a fare una verifica". E sorride furbescamente...



Grafica laseristica - grande, dettagliata e veloce! La garanzia per un gioco 3D di prima qualità.



"Darth Vader!" esclama il piccolo alieno. Gli alieni stanno giocando a "Indovina chi l'ha detto" a bordo della loro nave madre.

Martin Kenwright

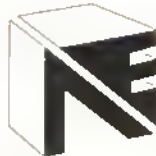
La flotta di umani in atollo al sistema di territorio neutrale tra il sistema Rexxon e quello terrestre. I Rexxon non hanno salti di gioia...



Il grande Rexxon e questi inquadri. Hanno salti sui joystick a nervi calmi.

"Un gioco spaziale molto buono, nonostante non porti mai il giocatore su un pianeta e non utilizzi grafica a rettori. È un grande gioco per gente con sistemi che costano 6 milioni. Epic è un gioco per tutti".

Martin Kenwright
riguardo Wing Commander



NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO

- negozio 02/323492
- ordini 02/33000036
- uffici 02/3270226
- fax 24h 02/33000035

ORARIO NEGOZIO 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19 APERTO SABATO - CHIUSO I UNEDÌ

**C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO
DISCHETTI DI QUALITA 3 1/2 DS-DD
CERTIFICATI UNO AD UNO.**

**SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA**

Confezione 150 etichette
per floppy disk, colorate
appositamente studiate
per dischi 3 1/2 con un
speciale collante che non
danneggia i dischetti.

L. 19.000

ALIMENTATORE SOSTITUTIVO PER AMIGA 500 (POTENZIATO!!!) L. 125.000

COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI GARANZIA COMMODORE ITALIA

L. 719.000

COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI + ESPANSIONE 1MB GARANZIA

L. 780.000

COMMODORE AMIGA 2000 COMP. + 35 GIOCHI OMAGGIO GARANZIA COMMODORE

L. 1.490.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia! aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

- 512k per amiga 500 + videogioco originale **L. 95.000**
- 512k per amiga 500 + clock + videogioco originale **L. 115.000**
- 1,5 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale **L. 245.000**
- 4 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale **L. 590.000**
- 2 mb per amiga 1000 + videogioco originale **L. 490.000**
- 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock + videogioco originale **L. 390.000**

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 149.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo superaffascinante pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Multi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce ed un qualsiasi suono o rumore, trascriverlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20KHz. Il tutto corredato da un ottimo software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, e inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIOMASTER III ecc.

DISPONIBILE VERSIONE MONO IN OFFERTA SPECIALE A SOLE L. 89.000

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 **L. 159.000**
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT **L. 159.000**
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) **L. 149.000**
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB! **L. 249.000**
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5 1/4" **L. 279.000**

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

AMIGASOUND BOX

Nuovi sound box, casse esterne per amiga 500 con relativo alimentatore, regolazione volume, alta affidabilità ed alto potenziale, per montare senza sudori o semplicemente per chi vuole una qualità e una stereofonia perfetta, ne dit più che delle normali casse. Amiga Sound Box è un prodotto NEWEL.

L. 89.000

MOVIOLA

Nuovi per Commodore A500, rallenta i giochi, per rendere anche i più difficili giocabili, sempre, utile e divertente

L. 39.000

NOVITÀ

**PER CHI GIÀ POSSIEDE
UNA SCHEDA XT PER A2000**

- turbo-xt **L. 179.000**
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.
- 386-sx power card **L. 1.290.000**
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

PAL GENLOCK 3.0

Nuovo genlock semiprofessionale, per tutti gli amig, con nuove funzioni. Un nuovo circuito facile e gradevole da usare consente una perfetta sovrapposizione OVERLAY computer/video, il segnale video trasparente del segnale del Computer.

Nella condizione SUPER IMPOSE si ottiene la sovrapposizione completa del segnale computer, compreso lo sfondo, con apparente funzione di mixer video. Un sofisticato circuito elimina l'effetto accendino dal colore bianco. Una serie accurata di tarature rende molto stabile il segnale congiunto GENLOCK/VIDEO.

Ultimo e di grande importanza un nuovo circuito di uscita di "potenza" permette l'adozione standard di un cavo di collegamento di almeno 50 cm.

Queste sono solo le novità oltre la dotazione base della precedente versione, come il fader (dissolvenza). Il genlock è particolarmente indicato per la titolazione di videocassette.

L. 399.000

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

**TUTTI I PREZZI SONO
IVA 19% COMPRESA**

MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRU1) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/3000.

L. 79.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interruttore quello desiderato, senza dover ogni volta scartare o rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

A520 EXPANDER

Utilissima prolunga evita la scomoda connessione diretta del monitor TV del Amiga.

L. 25.000

MICRO MOUSE AMIGA

Minutissimo mouse per Amiga con microswitch, alta affidabilità e precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso. Nuovo ed immagine.

L. 69.000

DIGITALIZZATORI VIDEO

EASY VIEW PLUS
Semplice digitalizzatore amatoriale per Amiga in b/n con filtri a colori, chiare istruzioni in italiano.

L. 119.000

DIGI VIEW 40 GOLD

Digitalizzatore professionale il più affidabile per tracciati ininterrotti, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale.

L. 299.000

VIDEO 3.0

Nuovo digitalizzatore professional in colori ora a 3000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più realistiche lavoro non manuale. Intra per almeno 15 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano.

L. 499.000

FRAMER OVERSCAN

Digitalizzatore in tempo reale con possibilità di overscan. 25 fotogrammi al secondo immagini nitidissime complete di nuovo software e manuale in italiano.

L. 980.000

DISCONNECT 500/1000 (ESTERNO)

L. 19.000

DISCONNECT 2000 (INTERNO)

L. 19.000

Utilissimo interfaccia protettiva, permette di scollegare tutti i drive esterni, DFI, 2, 3 senza spegnere ogni volta il computer, recuperando tutta memoria che spesso impedisce il funzionamento di molti giochi.

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

interessantissima interfaccia permette ricevere il segnale televisivo dalle principali tv collegare come: tv, telecomando ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione in video la possibilità di salvare in disco o di stampare direttamente, utilissimo.

Solo per Amiga 500/1000

SYNCRON EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ ECCEZIONALE SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

Se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderti. qualsiasi programma, originale o non, potrai finalmente duplicarlo per la tua copia di sicurezza, copia qualsiasi formato, anche i dischi 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3.5" fino a 80 tracce 2 facciate, semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è nel chip custom III che si sovrappone al microprocessore copiano qualsiasi disco, ha 85.000 il solo copiatore, ha 249.000 il copiatore più un secondo drive non scartare o rischiare di danneggiare il computer.



NEWEL

ORARIO NEGOZIO 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19 APERTO SABATO - CHIUSO LUNEDÌ

VENUTA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

- EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE

ALL'ORIGINE

- SI ACCETTANO ORDINI TELEFONICI URGENTI

02/33000036

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE

PC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING

IL PREZZO

Lire 399.000

ATonce-Amiga è un emulatore 80286 che gira a 8 Mhz.

È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.

ATonce è totalmente MS-DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.

ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard-disk Amiga.

Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS-DOS mentre i drives esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS-DOS.

Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS-DOS.

Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile.

MANUALE IN ITALIANO

ACTION REPLAY 2 (disponibile anche per AMIGA 2000)

MOVITA

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzione per Amiga 500/1000 con opzione di frozen, permette di sbracciare la maggior parte dei programmi in commercio (consentendo di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo punto salvando qualsiasi videata (disegno, icone) su disco, consentendo non facile backup anche su stampante. funzione mirabile (infinita programmi in giochi), potente virus-deletto, sprint editor, oltre ad un cronometro straordinario per il linguaggio macchina questa e molto, molto di più, ti aspetta in azione action replay!!!

il tutto ad un prezzo eccezionale!

versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasforma il drive interno in DFI (interni) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale. K di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicemente all'interno del vostro Amiga 500/1000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni Hardisk ecc. Indispensabile!!! (non necessita di saldature) spedite versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE)

SUPEROFFERTA L. 130.000

Porta il tuo Amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO

• negozio 02/323.492

• ordini 02/33000036

• uffici 02/3270226

• fax 24h 02/33000035

• 02/33000035

NUOVI PRODOTTI

AMTRAC TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse meglio alla perfezione in medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliori, risolve moltissimi problemi di spazio: bastano 20 cm di dati che non bisogna spostare la scrivania, la sedia, nulla, semplice, diventa in soprattutto molto preciso.

L. 99.000

VIRUS PROTECTOR

Su nuovo kit incide si monta all'interno dell'Amiga con estrema facilità non necessita di saldature, impedisce la scrittura sui dischi e quindi l'azione dei virus, basterà spingere l'interruttore e potrete scrivere anche con la finestrella chiusa, semplice, utile, indispensabile.

L. 25.000

AMIGA SUPER SCANNER

Fantastica nuova scanner 64 finalità di grigio, 400-DPI di risoluzione, alta sensibilità ora per grafica e testi con il nuovissimo software TOUCH-LIO della M-Graphics americana, completa di alimentatore e interfaccia per Amiga, semplice, utile, innovativo, professionale.

L. 450.000

SUPER-GVP HARDISK SERIE II 400

Nuovissimo, hardisk ora disponibile per Amiga 500 che per A2000, il nuovo controller FASTROM, turbo alta velocità Hardisk 40 MB della Quantum II Mx. ora con integrato scheda di espansione di memoria 2058, in grado di espandere l'Amiga fino a 8 MB. Semplicissima installazione, molto economico perché avete due schede in una, velocissimo, massima affidabilità è un GVP, un nome una garanzia, tutto corredato di chiare istruzioni garanzia italiana 12 mesi.

L. 1.190.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'Amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente in giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.

L. 29.000

ANTIRAM

Kit hardware per scongiurare semplicemente tutte le espansioni di memoria e quindi poter usare quei programmi (giochi) non non funzionano con essa, il tutto tramite interiore.

L. 19.000

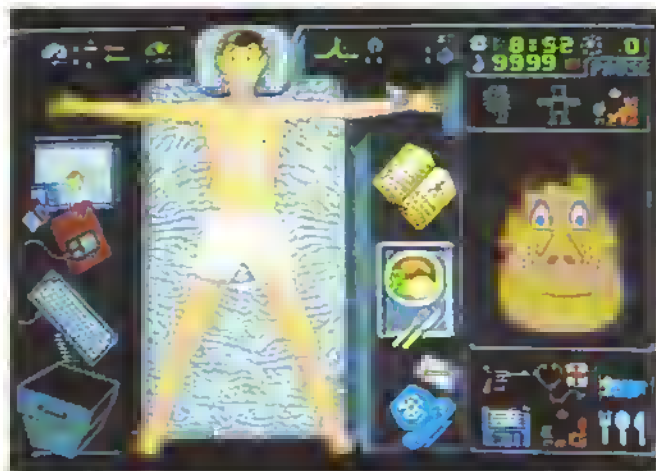
fish-disk
aggiornati
al n° 400 tutti!

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

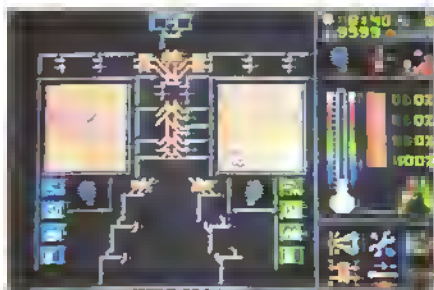
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE



The Enemy Within: se il virus ha il sopravvento è sempre possibile ricorrere ad un intervento chirurgico per rimuovere gli organi colpiti. Verosimilmente, il trucco non funziona se la parte colpita è la testa. Un raffreddore è sufficiente per fare quattro passi tra le nuvole [1]



The Enemy Within: un gioco da pelle d'oca nel quale il corpo di uno zingaro è invaso da virus. Una conoscenza approfondita dell'ingegneria genetica è fondamentale per aiutare il paziente a sopravvivere...

TUTTI ALLO ZOO

Electronic Zoo: una software house che non bazzica l'ambiente da molto tempo, ma che comunque ha già pubblicato un discreto numero di giochi. La società, fondata in seguito all'abbandono della Microprose da parte del boss Stuart Bell, si è recentemente stabilita in Inghilterra.

Fino ad ora abbiamo giocato a *Treasure Trap* - un gioco in 3D isometrico convenzionale ma coinvolgente, all'ambizioso *Xiphos* (856, K 22) e a *Eco Phantoms* (vedi recensione in questo numero). Avere uffici su entrambe le sponde dell'Atlantico permette alla Zoo di avere a disposizione due 'territori di caccia' per i suoi prodotti. Il pubblico può così scegliere tra una vasta varietà di giochi.

Non è una società che ha avuto vita facile, fin'ora. Fondare una software house nell'attuale clima economico significa prepararsi a tanto duro lavoro e, infatti, hanno trovato difficoltà a piazzare i loro giochi nelle classifiche dei più venduti. Un problema è rappresentato dalla debolezza cronica di ST e Amiga negli Stati Uniti così - come ci ha confidato il boss USA Dick Todd in un recente incontro, la maggior parte dei programmatori più qualificati per questi computer deve ancora essere cercata in Europa.

Alla Electronic Zoo stanno però preparando un buon numero di programmi da pubblicare nel corso della seconda parte di quest'anno. In questa anteprima vediamo che novità ci riserveranno le gabbie della Zoo...

Il mercato è una giungla per le società di software alla ricerca di nuovi talenti. Eccovi una rapida anteprima di alcuni trofei della ELECTRONIC ZOO - le gabbie saranno aperte verso la fine del 1991.

SON OF ZEUS

Alla Zoo stanno lavorando duro su *Son of Zeus* - uno scenario di combattimento a tutto sprite che darà filo da torcere alla serie *Beast* della Psygnosis. Il gioco è ambientato nella Grecia antica e l'eroe di turno deve affrontare un'orda di avversari mitologici. Ecco le foto scattate durante il reportage...



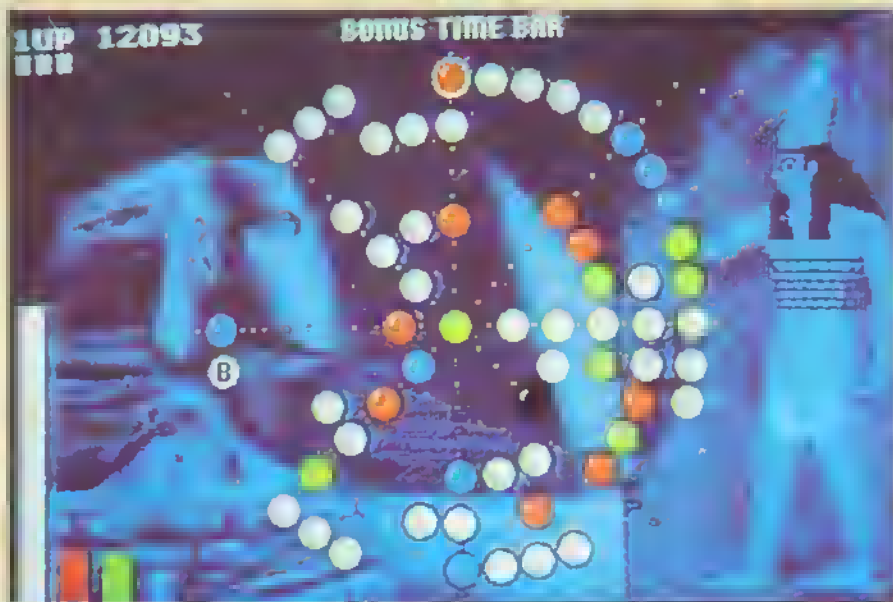
Ritorno da Shalob di "Il Signore degli Anelli", vero?



Made in Italy.



Un'animazione davvero d'occhio.



speciale



Dick Todd e Debbie Music hanno le chiavi delle gabbie della filiale USF della Zoo. Gli uffici di questa filiale sono a Baltimore, a non lontano (compresi) da quelli della Microprose. Una dei punti di forza della Electronic Zoo è il punto di forza di un sentire parlare in futuro - e le strette legami della società con l'industria del cinema. La Zoo divide un ufficio negli Stati Uniti con la rinomata Sista Sales and Service di Steve Koenigsberg ed ha forti relazioni di lavoro con altre società strutturate di coin-op.

DARK SPYRE

Dark Spyre è un'avventura tradizionale con forti influenze RPG - nonostante non vi sia la possibilità di creare il proprio party di avventurieri. Il gioco è caratterizzato da un'intelligenza - me alquanto infantile - interfaccia a icons. Alcuni elementi del gioco sono piuttosto insoliti: la possibilità di avere personaggi mantini (importanti, perché durante il gioco o oggetti ed essi vengono melenalmente "assegnati" alle mani del personaggio), un valore di "attualizzate", che si utilizza quando si lanciano gli oggetti, e sei diverse classi di incantesimi (da incantesimi di protezione e incantesimi di divinazione che permettono di avere informazioni aggiuntive). Il gioco contiene un medito editor che permette ai giocatori di realizzare di sé nuovi livelli di gioco.



Si comincia nel primo livello, ovvio.



Ogni livello presenta un differente stile grafico. I mostri, naturalmente, diventano sempre più duri.

AGE è un rompicapo originale - e strettamente nella prima fase di sviluppo ma già di cromatico gioiello. Reggi partono da un punto centrale e sono collegati da cerchi invisibili, formando una struttura simile alla tela di un ragno. Lo scopo del gioco è portare una sfera o iociste dal perimetro esterno al centro. Sulle griglie appaiono e nascono i mostri. Per guadagnare punti il disegno collide con le sfere che hanno lo stesso colore di quelle poste al centro. Altre sfere, il caso, bloccano il cammino. Occorre contare le griglie in modo appropriato per permettere alle sfere di raggiungere il centro seguendo il cammino più redditizio. Sembra facile ai primi livelli, ma con il trascorrere del gioco il numero di sfere fisse e mosse complicando parecchio la strategia necessaria.

La stessa marmata è, se capita, garantisce uno dei numerosi potenziamenti, incluso un bonus di tempo. Quest'ultimo lettera è indicata da una barra posta sulla sinistra. Si devono colpire un certo numero di sfere per ogni sfere, e la situazione attuale è indicata in basso. La sfere di colore nero insegna il gioco ore per lo schermo tentando di sottrargli i tempi: questo accade ogni volta che le sfere nere colpisce quella del giocatore.

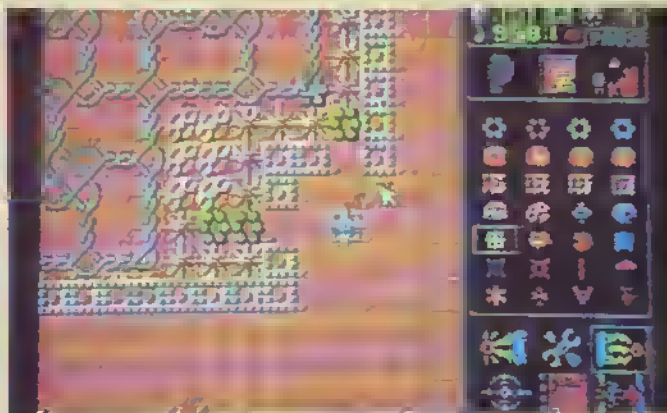


La Krazy

La Zoo si è assicurata vendite i suoi contesti in USA che la distribuzione della Trackball Krazy e dagli altri joystick avviene anche le Europee senza intoppi. La trackball è disponibile in versione PC, Mac, Amiga ed SI.



Stuart Bell è cavaliere della Zoo e due ruote mentre lo staff della Zoo passa le sa glorie nobili fuori dai suoi uffici oltre l'oceano: le amare amiche di sinistra: Diermid Clarke, Jonathan Kemp, Justin Scott Eclair, Paul Rowley e Bell.



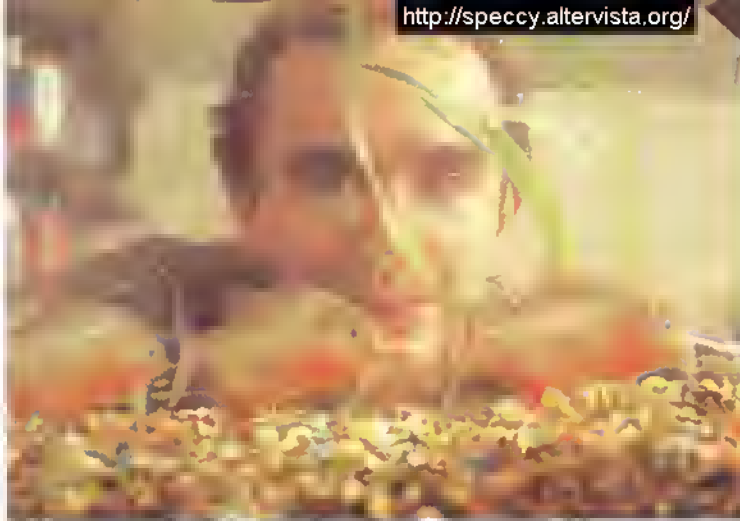
The Enemy Within - all'interno del corpo i reparti anti virus preparano la difesa...

LUCASFILM
GAMES

THE SECRET OF
MONKEY ISLAND

GIOCO IN ITALIANO
DISPONIBILE PER:
AMIGA · PC
ATARI ST





DIVINITÀ DIGITALI



È dura credere che uno dei migliori team di sviluppo giochi della Gran Bretagna lavori in quelle che si potrebbero gentilmente definire condizioni da poveracci. La Bullfrog, artefice dei premiatissimi *Populous* e *Powermonger*, sta lavorando con fervore alla sua futura generazione di giochi sopra a un disastroso negozietto di Guildford.

Non c'è da stupirsi quindi che questo team di talento iniziò la sua illustre carriera scrivendo programmi meno emozionanti e più consoni a questo depressissimo circondario. Infatti un desolante data base è lo scheletro nell'armadio della Bullfrog. Poi c'è il sorprendente cambio di nome da Taurus in Bullfrog. "Piranha" sarebbe stato molto più appropriato, visto che queste terribili creature vantano una posizione privilegiata nell'ufficio della Bullfrog.

LA GRANDE GUERRA

Tutti i "powerfondati" saranno contenti di sapere che il corrente progetto bullfrogghiano in via di sviluppo è una serie di data-disk extra di "Mondi di Powermonger" pieni fino all'orlo di scenari, individui, armi e grafica completamente nuovi. "Dopo il successo

Cosa hanno in comune gli dei, la cittadina di Guildford e i pesci rossi? K va alla scoperta degli imminenti seguiti di Populous e Powermonger...

der data-disk di *Populous* pensammo a dei data-disk di *Powermonger* sin dall'inizio del suo sviluppo," spiega Peter Molyneux, il boss della Bullfrog.

"La quantità di cose che si possono modificare in questi data-disk è enorme. Ogni singolo aspetto di un individuo, il paesaggio e il modo in cui interagiscono è ridefinibile."

Il primo data-disk dei "Mondi di Powermonger" avrà come scenario storico la Prima Guerra Mondiale. È stata scelta la Grande Guerra come primo scenario per un data-disk di *Powermonger* perché la nuova tecnologia in quel periodo stava appena facendo breccia nel mondo bellico. "La Seconda Guerra Mondiale aveva troppe creazioni tecnologiche già pronte per farne qualcosa di realistico," spiega Molyneux, "la Prima Guerra Mondiale era praticamente perfetta, mi piace l'idea delle trincee. Si possono scavare delle 'V' nel paesaggio vettoiale. E in qualche modo la Prima Guerra Mondiale ha qualcosa di più eroico."

"Si può ordinare a una squadriglia di biplani di attaccare un villaggio: questi lo mitraglieranno o bombarderanno," si infiamma Molyneux. "I personaggi

LA GUERRA DEI MONDI

La prospettiva di creare un proprio data-disk di "Mondi di Powermonger" è davvero eccitante ma come bisogna effettivamente fare? Peter Molyneux spiega come si può produrre un *Powermonger* data-disk - film di fantascienza di serie B. Titolo: La Terra contro i Dischi Volanti. "La prima cosa che potreste fare è disegnare il paesaggio con un qualsiasi pacchetto grafico come *DeluxePaint III*. Poi potreste disegnare le mappe su cui giocare e infilarla nel gioco. Poi potreste stabilire gli attributi di tutti i personaggi dal gioco a lo anni che questi possono effettivamente usare. I personaggi possono avere tutta una gamma di attributi come curiosità, intelligenza, lealtà, quanto mangiano, con quale velocità si riproducono, quanto vivono, a così via. Abbiamo 10 variabili che si possono modificare."

La manipolazione di questa variabili dà luogo a una vasta casistica di reazioni per ogni persona. Poi potreste modificare gli attributi delle armi che usano. C'erano 10 armi nel *Powermonger* originale ma il programma può supportare fino a 64 tipi diversi di armi.

Queste si dividono in classi differen-



Uno degli Editor utilizzati dalla Bullfrog per creare un data-disk dei "Mondi di Powermonger".

ti: ordigni da lancia-arma come le frecce a ordigni staccati come i cannoni. Si può stabilire l'area di distruzione delle armi, che nel caso dei cannoni è un quadrato. Il massimo della furberia lo raggiungerete settando l'area di distruzione di una vostra arma a metà dell'area totale di gioco e atomizzando il vostro ignaro avversario. Tutto è stato attentamente progettato per offrire grande varietà. Potete dire a un personaggio alieno "Tu sei molto aggressivo, molto curioso a molto prevericatore". Qual'altro risponderà a questi dettami. Ma non potete dare all'alieno specifici obblighi da raggiungere durante il corso del gioco. Sia al personaggio poi decidere cosa fare durante il gioco, questa è la struttura-base di *Powermonger*. Suona tutto incredibilmente complicato ma non lo è più una volta che avete imparato a editare la variabili di base."



I Bullfrog boys (in senso orario a partire dal centro): Sean Cooper, Glenn Cooper, Simon Hunter, Gary Carr, Peter Molyneux, Kevin Danks e il neoacquistato Alex.

MORTE DI UN PESCE ROSSO

La Bullfrog ha due vasche per pesci tropicali nel suo angusto ufficio. Una è piena di piranha, l'altra contiene la sventurata vittima che devono essere mangiata a viva. Poiché la mia visita era un'occasione speciale, i voraci piranha avevano una lista in programma. Un bellissimo pesciolino rosso con pinna a ventaglio non era altrettanto fortunato. All'inizio il piranha timido ha dato qualche



Altro che lo squalo, un piranha è molto più terribile... soprattutto se si sta un pesce rosso!

morsicatina all'indifeso pesciolino rosso ma un microsecondo dopo, il piranha più grosso ci si è avanzato sopra e ha lanciato in due il pesciolino. La sua testa, che lasciava una scia di sangue, è salita fino alla cima della vasca. Il resto non lo si è proprio riusciti a trovarlo. Il sangue nell'acqua ha quindi causato una tale febbre di cibo che abbiamo dovuto contare il numero dei pesci rimasti nella vasca quando tutto è finito. I piranha dal ventre rosso crescono fino a raggiungere una lunghezza di 30 cm a vivono nella regione settentrionale del Sudamerica. I loro denti a forma di cono e i muscoli ben sviluppati dalla bocca gli consentono di strappare grossi bocconi dalla carne delle vittime. I piranha dal ventre rosso sono banditi da certe zone del Nordamerica e dall'Australia per evitare che vi si ambientino. Sa vi può interessare, amano gli acquari con illuminazione soffusa e, naturalmente, hanno un debole per i pesci rossi!

Alla Bullfrog si sono impegnati nell'ideazione di parecchi titoli grafici per probabili data-disk futuri.

La grafica introdotta nel data-disk di Powermonger sulla Prima Guerra Mondiale è disegnata da un fan dell'originale a spedita alla Bullfrog.

scaveranno davvero delle trincee e vi si trincereranno dentro. Sarà una specie di Powermonger. La Prima Guerra Mondiale invece di un semplice disco con missioni extra. Quello che non avrà sarà l'accuratezza storica. Se fosse accurato storicamente si dovrebbe essere costretti a violare certe regole. Si potrà ancora scegliere tra la forza inglese e tedesche nella conquista dell'Europa. Però abbiamo ancora qualche problema con certi aspetti del gioco, per esempio: cosa ne dovremmo fare delle pecore? Non è che ce ne fossero molte a bruciare in giro per l'Europa nel 1916?

"Se il data-disk della Prima Guerra Mondiale avrà successo, allora stiamo pensando di realizzare un data-disk della Guerra Civile Americana la cui uscita coinciderà piuttosto opportunamente con il lancio della versione PC di Powermonger", afferma Molyneux. Phil Treford, che ha in precedenza lavorato su Blood Money della Psygnosis, sta scrivendo la versione PC di Powermonger. Queste versioni, la cui uscita è prevista per i primi d'aprile, si può giocare con quattro macchine collegate. Powermonger sarà convertito anche per i più asobi formati giapponesi come il Super Famicom Nintendo, lo Sharp X68000 e il NEC PC9801. Di queste versioni si occuperà la Imagineer: questo team di sviluppo giapponese ha già convertito Populous e Sm City per varie macchine.

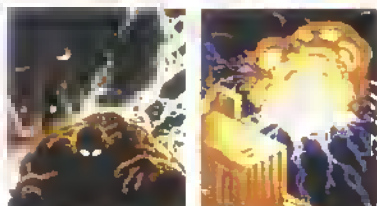
"Il data-disk della Guerra Civile Americana avrà cose come moschetti, razzi per invase messaggi, carovane trainate da cavalli e berche a vela. E ancora: sarà un gioco completamente diverso. Si avranno armi e individualità tutte nuove. Ci saranno battaglie tra le forze Unioniste (Nordiste) e Confederate (Sudiste), più qualche scaramuccia con gli Indiani (Native Americani). Tutto quello che facciamo è usare la Guerra Civile Americana come fonte di ispirazione. Davvero non vedo l'ora di fare il data-disk della Guerra Civile Americana, sarà proprio divertente."

"E se ci sarà spazio per un altro data-disk avrà ancora una vita, ne faremo uno futuristico che sarà accompagnato dagli Editor che usiamo per creare il mondo di Powermonger così la gente potrà crearsene uno proprio (vedi box per ulteriori dettagli). La sola differenza tra un data-disk di Powermonger creato da un utente e uno creato da noi, è che noi aggiungeremo nuove caratteristiche speciali come le trincee del data-disk della Prima Guerra Mondiale."

Il primo data disk di Powermonger dovrebbe essere già in vendita mentre legge questo articolo.

LA TERRA DEGLI DEI

Come dice il manuale di Powermonger "La Bullfrog ha in mente il gioco ideale che vorrebbe scrivere. Populous è stato il primo passo verso questo traguardo e Powermonger un passo più avanti. Ma il gioco ideale della Bullfrog dev'essere ancora scritto." Sarà Populous II la realizzazione del sogno? Abbiamo lavorato al progetto di Populous II da quando l'originale è stato completato", dice Molyneux, "Populous è un gioco che



Il prossimo prodotto Bullfrog dopo Populous II è in programma insieme a cura Sean Cooper. Il suo tema in codice è "Bolt" e ha qualcosa a che fare con la biogenetica. La Bullfrog sta anche lavorando a un gioco dal concetto di tutto nuovo intitolato Revolution. Aspettatavi un'anteprima in un futuro numero di K.

ci sia molto a cuore e vogliamo davvero fare un buon lavoro con Populous II perché il gioco lo merita."

"Vogliamo occuparci di alcuni dei problemi di Populous. Il guaio di Populous è che verso la fine del gioco se sei in vantaggio di poco è scontato che stai per vincere. Quindi inseriremo degli elementi di bilanciamento in modo che il mondo non sia mai veramente conquistato finché non si è finito tutto il lavoro. Le azioni fondamentali del gioco sono esattamente le stesse: elzere e abbassare il terreno. Il paesaggio gioca un certo ruolo, quindi se si innalza in un punto il paesaggio cambia. Se si costruisce una montagna, queste avrà la cima innevata e come si scende verso il livello del mare si trovano distese verdi, aree desertiche a paludose. Quest'ultima avranno diversi effetti sul terreno, quindi sotto questo aspetto sarà anche più strategico."

"E saranno disponibili un sacco di interventi divini. I vulcani, invece di sbucare all'improvviso, cresceranno turno dopo turno, finché la loro cima esploderà e la lava scorrerà giù per i versanti spazzando poi quel che troverà sul suo cammino. Quando lancerete l'incantesimo del vulcano non saprete dove la lava scorrerà. Quindi potrebbe anche eromentare i vostri territori invece di quelli del nemico. Altre intelligenze divine sono i tornado, i tifoni, le maree, le pestilenze, le epidemie e anche cosa strane come le tempeste di rane (toro) e le invasioni di cavallette. Stanno cercando di pensare al maggior numero di effetti possibili anche se molti avranno vincoli da gioco di ruolo, nel senso che all'inizio del gioco si avrà accesso solo ad alcuni di essi. L'idea è che questo dovrebbe incoraggiare il giocatore a continuare una partita per vedere il prossimo effetto. Non ci saranno solo interventi divini negativi: si potranno rendere le terre più fertili, spianare sentieri per il proprio popolo, separare le acque, ecc."

"Ci saranno tre tribù: Buoni, Cattivi e Aiei. Il gioco avrà inizio in un mondo non dissimile da quello dell'Antica Grecia. Se la grafica di Powermonger giocava con i vettoni quelli di Populous II giocherà con i blocchi."

"Populous II sarà più veloce del predecessore perché è completamente scritto in assembly e non in un mix di codice macchina e C. Cercheremo di produrre un gioco che può essere utilizzato con le BBS. Populous II dovrebbe essere pronto per Amiga ed ST per la fine dell'estate. Populous II sarà dieci volte meglio dell'originale. I megalomani non potranno avere un'occasione migliore."



Un po' della grafica "a blocchi" sul tema dell'Antica Grecia che andremo nell'ambasciata seguito al Populous.

WALT DISNEY presenta...

MANUALE
IN
ITALIANO!

Disney
PRESENTS

IL PROGRAMMA COMPRENDE
TRE DISCHETTI:
Dischetto Studio contiene
esempi di animazione
preparati da Walt Disney, che
potrete modificare e studiare.
Dischetto Morfus
comprende animazioni reali
è riprese da alcuni classici di
Walt Disney.
Dischetto Dimostrazione
comprende un'animazione a
colori creata per Animation
Studio.



The
ANIMATION
s.t.u.d.i.o

Amiga
100 1000 2000 2500

Animation Studio è il solo
programma completo che usa
tecniche di animazione a celle
utilizzate negli Studio Walt
Disney.

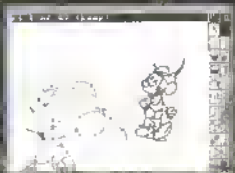
Sofisticato per i
professionisti e allo stesso
tempo di facile utilizzo per i
principianti.

Animation Studio vi dà
la possibilità di creare o
di perfezionare sequenze
animate su di una sola
pagina.

...bile per Amiga-A

UN CAPOLAVORO D'ANIMAZIONE FACILE DA USARE!

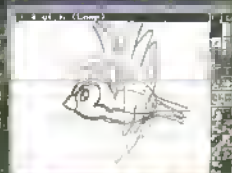
Musica ed effetti sonori: questa funzione
darà la possibilità di aggiungere alla vostra
animazione effetti sonori di disegni animati e note
musicali.



Foglio di esposizione: questa funzione
di primaria importanza vi dà la possibilità
di classificare le vostre celle esattamente
come volete, controllando il tempo di
ciascuna di esse.



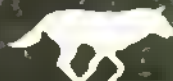
Tecnologia a Ruota di cipolla:
questa funzione, che è un'esclusiva
di Walt Disney, permette di creare
animazioni, esplorando le tre celle
di memoria precedente.



Programmi di colorazione: colorate il vostro film animato. Con
l'opzione giustapposizione di punti di colore, potete creare più di 4096
sfumature di colori, sovrapponendoli sulle immagini di fondo.

LEADER
SOFTWARE

Distributed by
NATHAN
SOFTWARE



SILENT SOFTWARE INC.

Designed by Reichart Von Wolfshild.
Written by Leo Schwab.

Produced by
Silent Software Inc.
and Walt Disney
Computer Software, INC.

Disney

© The Walt Disney Company

PRESTO DISPONIBILE...

BACK TO THE FUTURE III



CS4
AMSTRAD
SPECTRUM
AMIGA
ST
PC

© 1991 Mirrosoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel. 071-928 1454 Fax. 071-583 3494

LEADER
PUBBLICITÀ

PROVE SU SCHERMO



Dragon's Lair II: Time Warp. Come al solito ne vale la pena per la grafica, non certo per la giocabilità.



Team Suzuki è un K-Gioco. Accendete il motore e diventate come Kevin Schwantz alle pagine 42-43

K-VOTO!

Domanda: Questo gioco mi catturerà veramente? E per quanto?

Risposta: la curva CIP - il cuore del Sistema di valutazione di K.

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice passatempo - ma una vera e propria esperienza ludica. E la CIP è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

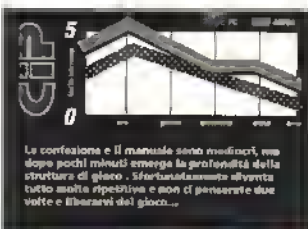
La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benche questo sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto significa che il gioco è tantissimo da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Significa che è un buon gioco da

mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto.

I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.



La confusione e il rumore sono risultati, ma dopo pochi minuti emerge la profondità della struttura di gioco. Sfortunatamente diventa tutto molto ripetitivo e non ci pensate due volte e liberarvi del gioco...

- Un velocissimo multi-livello a scorrimento parallelo.
- Eccellenti effetti sonori
- Ben giocabile nel febbraio a 30

- Limitato utilizzo degli oggetti
- Caricamenti troppo frequenti
- Strane combinazioni di colori

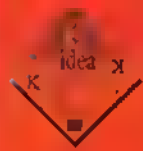
Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITÀ

«Volete premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi? Se un prodotto vi ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità in segnate il voto nella recensione con il relativo marchio di qualità»



K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.



L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi



Uno dei lettori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi trarranno per lo splendore delle loro schermate, si meritano questo marchio.



Il sonoro è un lettore spesso dimenticato - ma più spesso anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musiche ed effetti sonori.

LA LISTA

- 38 RISE OF THE DRAGON Sierra
- 40 DRAGON'S LAIR Empire
- 41 WRATH OF THE DEMON Empire
- 42 TEAM SUZUKI Gremlin
- 44 MIG 29 Domark
- 45 HARO DRIVING 2 Domark
- 46 OBITUS Psychosis
- 47 M.U.Q.S. Rainbow Arts
- 48 ECHO Phantoms Electronic Zoo
- 49 HORROR ZOMBIE Millennium
- 50 NIGHT SHIFT Lucasfilm
- 51 MUOVER SPACE Infogrames
- 51 GALACTICA EMPIRE Tomahawk
- 52 ZARATHRUSTA Hewson
- 53 STAR CONTROL Accolade
- 54 CRIME WAVE US Gold
- 55 NARC Ocean
- 56 HUNTER Activision
- 57 BEAST BUSTERS Activision
- 58 MASTERBLAZER Rainbow Arts
- 59 LOROS OF THE RINGS EA
- 60 PRO TENNIS TOUR 2 UBI Soft
- 61 STRIDER Capcom
- 63 BUOONAN Electronic Arts
- 63 MOONWALKER Sega
- 65 QIX Gameboy
- 66 DAY OF THUNDER Mindscape
- 67 SLIME WORLD Lynx



Nel primo del megazine si incontrano le persone più strane. Cosa vorrà questo enigmatico orientale a perché è così disponibile ed elicitare aiuto?



Una città malfamata, la figlia del sindaco morta per overdose e un detective ostinato a caccia da solo. Chi non ha mai sognato di fare l'investigatore privato?

Gli affetti possono essere permanenti. In fondo nessuno ha mai detto che questo caso era una passeggiata. I cadaveri sono gli strumenti che richiama il sommo.

RISE OF THE Dragon



Los Angeles, 2053. In mezzo a tanta miseria e privazione, tra la popolazione l'uso (e l'abuso) di droga e una pratica diffusa. Le uniche persone in grado di condurre una vita decente sono i funzionari statali e gli spacciatori. E da come stanno le cose attualmente gli spacciatori sembrano passarsela ancor meglio. Chandi, la figlia del sindaco, è morta per overdose e la polizia brancola nel buio.

William "Blade" Hunter, ex-poliziotto, investigatore privato part time e cinico a tempo pieno è stato chiamato a risolvere il caso. La sua missione consiste nello sbrogliare questa assurda ragnatela di morte e trovarne il responsabile.

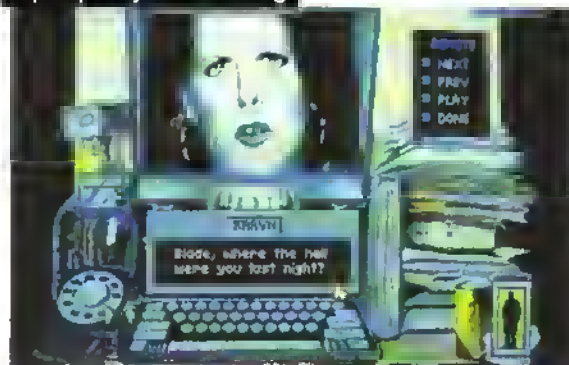
Rise of the Dragon è un'avventura costruita utilizzando il nuovo sistema di sviluppo della Dynamix e in gran parte davvero un successo. Se riuscite ad immaginarvi

L'appartamento di Blade. Muovendo il cursore lungo il bordo dello schermo si mettono in evidenza le possibili uscite. In basso a destra si trova lo schermo dell'inventario

un incrocio tra *Eco Phantom*, *Loom* e *Indiana Jones* avrete una buona idea di come funzionano i controlli. Non è necessario digitare nulla, tutto nel gioco è controllato dal cursore.

Come ogni investigatore privato che si rispetti Blade non si alza mai prima di mezzogiorno. Ottimo per l'immagine ma ciò significa anche che resta solo mezza giornata per lavorare. Una volta alzati vale sempre la pena controllare i messaggi sul videotelefono per vedere cosa riserva la giornata. Così si entra in possesso del primo indizio: un tipo trasandato conosciuto come The Jake è stato visto con Chandi poco prima della sua morte.

Guidare Blade fuori dal suo appartamento lo pulsante destro descrive dove conduce l'uscita mentre quello sinistro muove Blade nella direzione prescelta) e fino alla Em-way (il sistema di metropollana di Los Angeles) è abbastanza semplice. Da qui è possibile mandare Blade



Controllare il videoteléfono è parte integrante della giornata. I messaggi in casa d'altri possono spesso dimostrarsi interessanti quanto i propri.



te conversazioni con i personaggi
possibile assumere toni e orienta-
menti diversi. State preparati ad
un servizio in minaccia con i fatti

de ad ogni indizio conosciuto. Infatti, a meno che Blade non abbia scoperto qualche informazione - ad esempio l'indirizzo di qualcuno - non saprà come raggiungere quel luogo e siccome il giocatore vede l'inverso di gioco attraverso i suoi occhi, non sarà segnato sulla mappa.

Prima che ogni pista possa essere battuta con successo è necessario risolvere un problema particolare. Gli uffici chiudono di notte, per esempio, e la polizia spunterà sempre nei momenti meno opportuni. Naturalmente i criminali non rimanderanno di certo i loro piani criminosi mentre ci si dibatte nelle situazioni più pericolose.

La struttura di gioco implica numerosi spostamenti in varie parti della città e l'interrogatorio positivo di un personaggio fornisce di solito una serie di piste da seguire. Sebbene pilotata da un insieme di scelte, l'azione è ragionevolmente sottile e permette lo scambio di oggetti oltre ad una sufficiente varietà nella conversazione. I personaggi incontrati si comporteranno a seconda del trattamento subito ed è possibile atteggiarsi a duro dal grilletto facile o comportarsi da lupo deciso o da codardo opportunista. Naturalmente un comportamento aggressivo e minaccioso dovrà essere sostenuto dall'azione.

Il difetto più grosso di Rise of the Dragon è che risulta un po' semplice. È possibile arrivare a chiudere il caso dopo pochi (sen) tentativi. Comunque il gioco ha una serie di punti a proprio favore. Innanzi tutto è avvincente da giocare in quanto, in ogni situazione, c'è sempre qualcosa di nuovo da provare. Inoltre la grafica è stupenda: è possibile giocare in 2, 16 o 256 colori. Ovviamente più grandi sono le possibilità della macchina e migliore sarà l'aspetto del gioco. La grafica monocromatica non esaltante, quella a 16 colori buona e quella a 256 assolutamente meravigliosa.

Un'altra ragione della sua relativa facilità scaturisce dalla trama ben studiata. Per dare l'aspetto di un film al modo in cui il gioco progredisce, Blade non si trova mai di fronte a qualche vicolo cieco. Mentre la maggior parte delle avventure contiene pericoli e trappole



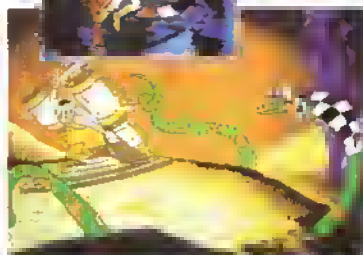
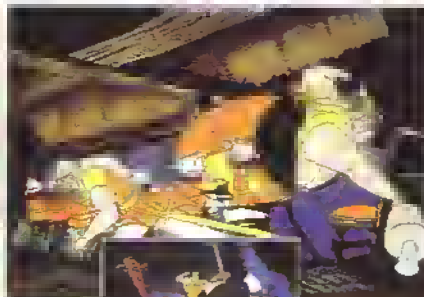
Il prezzo dell'infedeltà. La vostra vecchia fiamma non sembra troppo entusiasta delle compagne che vi siete trovati ultimamente.

che regolarmente attendono il personaggio fin dall'inizio, Blade ha un margine di sicurezza molto ampio prima di poter fare qualcosa di irreparabilmente sciocco. Nell'ultima parte del gioco, comunque, l'azione diventa più incalzante ed è opportuno fare più attenzione.

Il globo comprende anche due sequenze arcate di combattimento contro i malfattori verso la fine. La difficoltà di queste sezioni può essere adattata alle proprie esigenze e capacità e questa parte può essere addirittura saltata se gli arcade non sono il vostro forte.

A prescindere dalla longevità, *Rise of the Dragon* è davvero eccellente. È divertente da giocare ed è molto facile entrare nel gioco. Il prossimo gioco della Sierra che utilizzerà questo nuovo sistema potrebbe rivelarsi un capolavoro.

Run for your wife! La mamma di Daphne "incoraggia" Dirk a liberare la sua beniamina figlia...

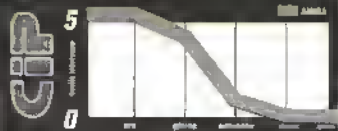


DI CHE SI TRATTA, DIRK?

Chi non conosce i cartoni interattivi della Readysoft potrebbe meravigliarsi di come funzionano. È abbastanza semplice: una sequenza animata mostra Dirk in serie difficoltà. Si tratta di decidere quando e come Dirk dovrà reagire muovendo il joystick in alto, basso, destra, sinistra per spostarsi, o premere il pulsante per usare la spada. Sbagliando il movimento o il tempo comporre una breve scena in cui Dirk muore o si perde una delle tre vite; azzeccandolo si passa alla sequenza successiva.

Il problema è che non si interagisce realmente col cartone animato, per lo più si è guidati lungo una strada decisa dai programmatori e non è sempre ovvio intuire le mosse da ciò che appare sullo schermo. Per esempio, nella prima scena Dirk viene attaccato dalla suocera: bisogna muovere a sinistra per schivarla. Tuttavia, non c'è nessuna buona ragione per non saltare a destra. Indietro o usare la spada (Daphne non sarebbe contenta di vedere sua mamma fatta a pezzi), ma i programmatori vogliono proprio quella schiacciata. Perciò, il gioco può spesso ridursi a una serie di noiose prove e controprove di ogni possibile mossa fino a trovare la sequenza corretta. Bella grafica, però.

La rovina del castello di Singe non rivela i ripari del guai, perché questo serpente non è certo fascinoso...
...più avanti troverai un altro serpente e una macchina del tempo portatile Come fare per salvare Daphne ora?



La grafica è il suono sono ben realizzati, e bisogna dire che la voglia di vedere cosa succede rende il gioco ben tollerato. Comunque, non sarà necessario troppo tempo per finire se ci si mette d'impegno (non è richiesta molta più che un po' di attenzione). Se si cerca con un gioco di mettere in mostra la capacità grafiche a senso dell'Amiga o dell'Atari ST, allora meglio comprare un PD Demo a risparmiare i soldi.

4 VOTO
694



AMIGA

Allora, che c'è di nuovo? Arrivano due sfidanti di peso più grande e più pregevoli: Amiga, non solo, ma anche non cambia granché l'obiettivo da guardare a da ascoltare, ma il sistema a specificare campo d'azione lo dice l'unica abilità nel gioco di gioco sta in un'attività perennemente. I dati di Dragon's Lair se la scolarono senza dubbio non impareranno. I miei appuntamenti per saranno un po' ridotti.

4 VOTO
688



ATARI ST

Nata e non impressiona come è sempre per Amiga. I miei dati sono abbastanza questi che si girano in ST che non la porta a 4000 colori e il supporto delle immagini è sicuramente più lento, il che rende quella che è l'immagine del gioco, ma come una migliore possibilità di ottenere il tempo nel gioco. La musica è sicuramente uguale a di prima, quella è, ma sempre alta, buona, in ogni caso il gioco è immenso e stupendo.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L99000d	USCITO
ATARI ST	L99000d	USCITO
IBM PC	L99000d	USCITO
MACINTOSH	prezzo ric	IN PREPARAZIONE

Non sono previste altre versioni

DRAGON'S LAIR II: TIME WARP



« Chai! Un gioiello nel passato a Dirk ritrova la sua preistoria! Non è mai stato così che faccia la cose a metà! Guardate! Quel gentilissimo con gli zoccoli hanno la sua innamorata

...Zeong! Ancora attraverso il tempo alla porta dell'Eden. Vattene, niente aliti! minaccia l'angelo dai capelli tinti di blu...



«Dirk riesce a scappare ma l'angelo capo di arrabbia. 'Arrabbiato, sono furibondo, dolcezza...»

«L'ultimo giro prima di trovare Alenté, che sta giurando mettendo il livello della libertà a Daphne che la farà sua per sempre! Per la disperazione Dirk lancia la sua spada contro la via-canaglia trasognata degli il braccio. Ma la battaglia è appena iniziata...

Anche se Singe è stato ucciso, ora c'è un nuovo drago in città: la suocera di Dirk! La principessa Daphne è stata rapita dal rugoso e malvagio Mordoc, che la tiene nascosta in una piega temporale. Ispirato dal suo amore per Daphne e dalla grandezza del mattarello di sua suocera, Dirk deve sopraffare serpenti voraci, leschi viventi, pterodattili giganti, angeli furibondi, nonché Mordoc medesimo, per salvarla in questo spensierato (e dispendioso) gioco di violenza attraverso le stanze del tempo!

Le ultime fantasie grafiche della READYSOFT: Dirk oserà cambiare in Dragon's Lair II? O Wrath of the Demon lo batterà sul tempo?





Al tratto nella prima scena, bisogna saltare gli ostacoli e sfondare i nemici facendoli cadere dal cielo. Ci sono tre tipi di posizione: una idra energica (mostrata come un anello di dischi colorati in alto a sinistra dello schermo); una diminuita l'energia di ogni mostro sullo schermo e l'ultima rende invisibili per tre secondi. Possono essere immagazzinate e usate quando servono.

Poteva essere una trama semplice: siete un guerriero incaricato di uccidere un Demone che minaccia il reame. Perché il manuale non esordisca così è un bel mistero. Invece, si leggono un sacco di fiottole su un mago chiamato Anthrax (?), una fata che ha avuto un brutto sogno e un messaggero del Re assassinato. Tutto troppo complicato da spiegare in questa sede. Ma suppongo che serva a creare "atmosfera".

Fatto sta che, anche se non è necessaria, c'è un'introduzione veramente meravigliosa che crea una grande atmosfera. So che leggete queste cose ogni mese, ma si tratta di qualcosa di veramente speciale perché sfrutta tecniche d'animazione che nechegiano quelle dei classici cartoni animati della Disney. Durante le interruzioni del gioco, ci sono immagini ben disegnate e testi che illustrano i progressi fatti nel raggiungere l'obiettivo finale.

Il gioco è composto da una serie di "scene", ciascuna delle quali contiene una certa sorta di compito da portare a termine, i quali anche se non sono il massimo in originalità, sono sufficientemente vari da annullare ogni accenno di noia. Le dimensioni e l'aumentazione di tutti i personaggi sono superlative: il cavallo al galoppo e il divertente dragone dagli occhi stralunati sono decisamente memorabili.

Lo scrolling presenta numerosi livelli di parallasse che creano un grande senso di profondità. La colonna sonora di David Whittaker è buona, ma non esagerata (ricorda molto quella di Beast 2 a dir la verità). Tecnica-

Il preludio grafico alla seconda scena: è un goblin o una che ha solamente mal di testa?

5
0

Grande da guardare e grande da giocare. I numerosi livelli dovrebbero rendere molto lungo il divertimento.

884

AMIGA

Dimensioni e qualità tecniche di questo gioco sono grandi. L'atmosfera è la migliore mai vista su Amiga. La sorprendente presentazione del gioco con 12 livelli di parallaxe e la grafica sono veramente sorprendenti. L'ambientazione è fantastica e il gioco è molto divertente. Le immagini del gioco sono divertenti e affascinanti.

PIANO DELLE USCITE

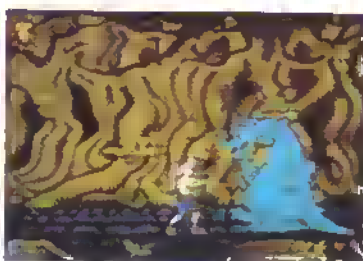
ATARI ST	L69000d	USCITO
AMIGA	L69000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO
MACINTOSH	L69000d	USCITO
C64	prezzo nc	IN PREPARAZIONE

Non sono previste altre versioni

WRATH OF THE DEMON

mente, questo potrebbe essere il più perfetto e raffinato gioco mai scritto per Amiga.

Fortunatamente i programmatori della Abstrax hanno passato un po' di tempo a pensare anche alla giocabilità. Tutti i comandi rispondono bene e le imprese sono avvincenti. Un gioco sbalorditivo non solo fantastico alla vista e gradevole all'udito, ma anche bello da giocare.



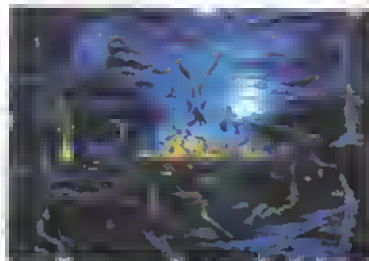
The Dragon's Lair (la tana del drago): dov'è che l'ha già sentito?



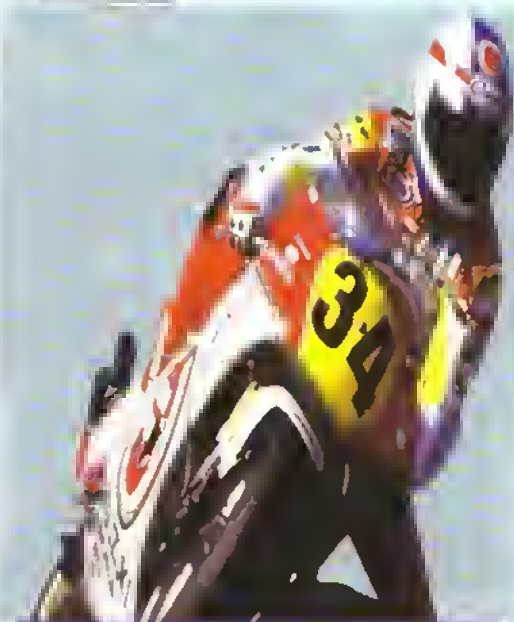
Yeargh! È sterminato sbalordito davanti a questo diavolo carmine durante l'attraversamento della caverna sotterranea della quarta scena.

ATTENZIONE! I deboli di cuore smettono subito di leggere!

Il gruppo di programmatori che sta dietro alle favolose grafiche di Wrath of the Demon è composto da Pierre Proulx, Claude Pelletier e Martin Ross, che si sono soprannominati Abstrax e hanno base al di là dell'Oceano in quel di Québec (Canada). Il gioco è stato sviluppato in 10 mesi ed è composto da quattro dischi, necessari a contenere i 3,5 Mb di grafica e i 600K di sonoro. L'azione è accompagnata da 9 diverse musiche (scritte da David Whittaker) i cui campionamenti sono stati registrati a 20 kHz. Durante il gioco, attraverso le 600 schermate d'azione, si incontrano 120 mostri diversi, dei quali il più grosso consta l'eccezionale di 300x144 pixel!



ps computer



TEAM

SUZUKI

Team Suzuki offre al giocatore la possibilità di sperimentare le proprie abilità motociclistiche simulate contro alcuni dei migliori centanni del mondo. E grazie a una programmazione e a un metodo di controllo eccellenti, riesce ad essere sia facile da padroneggiare sia genuinamente realistico.

Il gioco propone l'intera stagione di corse attraverso 16 circuiti internazionali, e si può giocare tutta dall'inizio alla fine, se si ha la necessaria capacità di resistenza (e l'abilità). È comunque consigliabile, se siete alle prime partite, fare un bel po' di pratica. Anche con i tre differenti metodi di controllo selezionabili e i tre tipi di motori a portata di polpastrello ci vorrà un bel po' prima che imparate a governare la due ruote.

Le moto da 125cc hanno poco a che vedere con le loro controparti "su strada". Una volta avviato il motore, potete ottenere dal loro piccolo rombante gruppo propulsore 200 Km/h tranquilli. Meglio prima imparare i rudimenti della guida sulle moto e fare un passo alla volta con macchine di questo tipo, perché queste "bike" (nel gioco) hanno cambi automatici.

Una volta che vi sarete impraticati nell'inclinarvi nelle curve ad alta velocità, potrete dedicarvi a ri-

Con sedici circuiti internazionali, le versioni digitalizzate dei migliori motociclisti del mondo e una routine poligonale ultraveloce nuova di zecca, la GREMLIN deve per forza aver sfornato un prodotto vincente...

lasciare i tempi e a migliorare la "linea".

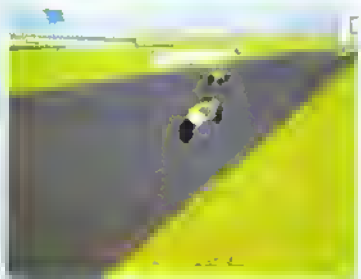
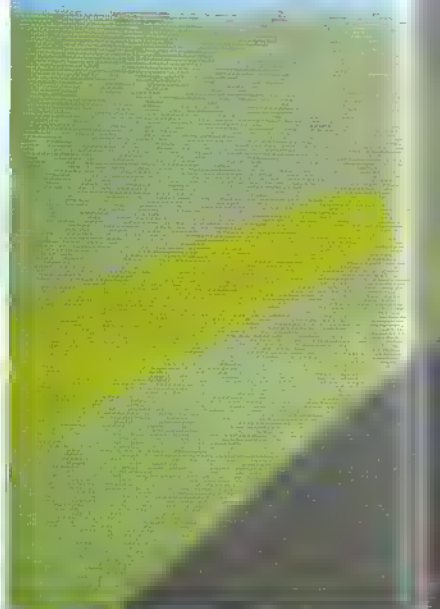
Al contrario di quel che succede nelle realtà, le moto di Team Suzuki non cadono mai. Comunque, ogni volta che abbandonano il circuito incorrono in qualche danneggiamento. Raggiungendo il 100% dei danni vedrete la vostra due ruote crollare leggiadra al suolo ed esplodere. I punti-danneggiamento si possono inoltre incrementare urtando le altre moto e gli oggetti ai lati della pista.

Nel momento in cui avrete percorso un paio di giri con danni inferiori al 50% c'è speranza che siate pronti per gareggiare. Qualificarsi per una gara significa completare tre giri di uno specifico circuito (nel Campionato del Mondo, altrimenti si può provare qualsiasi pista in qualsiasi momento). I tempi sul giro determinano la posizione nella



I giri di pratica servono per imparare a padroneggiare la moto. E meglio imboccare una curva quando si è nel mezzo della strada, per poi sfilare gradualmente verso l'esterno.

La griglia di partenza. I tempi durante le prove di qualificazione determinano la vostra posizione.



Durante la pratica, potete osservare la vostra moto praticamente da qualsiasi angolazione. Solo che con-
tersi a contemporaneamente guardare la scena da un'altra angolazione è una cosa un po' rischiosa.



Volando, i centauro poligonali possono essere
"agenti" per velocizzare il ciclo dei frame.



Dare la carica
alle moto avversarie è un'impresa
rischiosa. Ma non
si può fare altrimen-
ti.

Gli ultimi secondi
di ogni gara pos-
sono essere rivisti
grazie alla teleca-
mera ai bordi della
pista che aggrava
tutte. Si possono
ottenere utili indi-
cazioni osservando
la posizione della
vostra moto prima
di uno scontro.



5
5
0

AMIGA

L'impressione iniziale è estremamente buona, con la
fluidità del mondo in 3D che fa dimenticare il fatto che
la prima partita di transizione a frangere la moto. Più
in là, quando riuscite a padroneggiarla, il tasso di fru-
strazione cala nettamente. Considerato questo, la gara
per Suzuki è tutta in discesa.

IL VOTO
900

AMIGA
Grafica superfluida e gameplay sorprendenti di un
dopo il primo di transizione della moto. L'interac-
zione della gara sembra al tempo con la teleca-
mera può essere a capire varie cose a l'uscita
di movimento/impulsi di particolari grafici
ci può essere regolare un sacco di velocità in
più.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

griglia di partenza della gara vera e propria. An-
che se non ci si riesce a qualificare si può ancora
gareggiare, ma si parte all'ultimo posto.

Al contrario della maggior parte dei giochi di
corsa, in cui potete larvi largo tra gli avversari
con relativa facilità, il sorpasso in Suzuki è tutt'al-
tro che semplice. Poiché tutti i centauro compute-
rizzati cercano di avvicinarsi il più possibile alla
traiettoria ideale, il solo modo per scavalcarli è di
effettuare una manovra che esuli da tale traiet-
toria, col rischio di perdere secondi preziosi e di
commettere errori.

Durante la pratica si può osservare la propria
moto da cinque differenti angolazioni, ognuno con
possibilità di inquadrature infinite grazie alla rota-
zione e all'elevazione della telecamera. Durante la
gara, però, le visuali sono solo dal punto di vista
del centauro, da dietro la moto e da sopra.

Per velocizzare il già rapido ciclo dei frame si
può scegliere di "spegnere" i centauro (si avranno
così delle moto-fantasma) e anche privare la moto
della strumentazione e del manubrio.

Per chi è interessato al motociclismo o a quel
che si può fare con un buon sistema poligonale,
Team Suzuki è un acquisto essenziale.

Malgrado la tecnologia relativamente primitiva il Mig-29 Fulcrum è uno dei migliori aerei da combattimento del mondo, perciò il primo simulatore di volo della Domark si preannuncia interessante.

Sfortunatamente non si può proprio dire che la versione Aniga sia eccezionale: malgrado la confezione gigante, il libro a colori di 129 pagine sul Mig-29, il corposo manuale e il poster, la cosa più importante della scatola, cioè il gioco, non convince.

Le cose cominciano piuttosto bene con una musica introduttiva stile heavy metal (che non la molto russo, comunque) seguita da uno schermo iniziale che mostra il Mig in volo sopra il Cremlino. Da qui in poi si va peggiorando in quanto lo schermo d'apertura del gioco, un ufficio spoglio con un proiettore che mostra una lista di missioni, è invoi-



fronti al decollo. I dettagli del terreno sono molto ridotti ma la velocità non ne trae vantaggio.

Potrà anche essere costruito con transistor e gomma da masticare ma il Mig-29 Fulcrum è un aereo da combattimento formidabile. K sale sul simulatore della DOMARK per farci un giro.

MiG-29 FULCRUM

lontaneamente comico - il pilota sullo sfondo sembra un tantino cospirato e il suo comandante, che stringe in mano un dossier, ha una mano stranamente deformata (troppa vodka a buon mercato, forse).

Il programma contiene sei missioni, una delle quali è un volo di addestramento dove, dopo ogni incidente, si ritorna sulla pista (nelle altre missioni un incidente è fatale).

Le altre missioni comprendono: caccia a un sottomarino nel mare Artico (...), combattimento con caccia cinesi sopra la Grande Muriaglia, at-

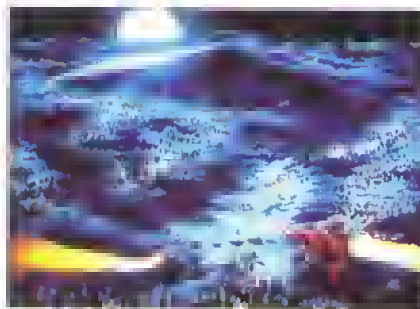
Iaco di ponti, autocarri e SAM sul terreno e uno scenario multi-ruolo finale in cui bisogna distruggere una centrale nucleare nel deserto. È necessario accumulare 500 punti prima di affrontare la missione finale.

Sebbene l'interno dell'abitacolo sia un'accurata riproduzione dell'interno di un vero MiG, non è nulla di speciale. Gli strumenti e i sistemi quali il radar, l'altmetro, il selettore delle armi e le manette per i motori sono simili a quelli presenti in altri simulatori di volo. Esiste la possibilità di scegliere se controllare il gioco tramite tastiera, mouse e joystick normale o analogico. L'aereo è però difficile da pilotare con un mouse, cosicché il controllo automatico di volo risulta molto utile.

Malgrado venga mostrata una bella schermata che raffigura lo scenario della missione che ci si appresta ad affrontare, la grafica fuori dall'abitacolo è ridotta al minimo: deserti, lande ghiacciate e paesaggi notturni a seconda della missione. Per mezzo della tastiera numerica è possibile eliminare il pannello di controllo o selezionare delle quadrature alternative per migliorare il gioco, ma nulla potrà migliorare il pessimo sonoro eccetto la sua eliminazione.

Secondo il pilota John Fairley, le prestazioni sono paragonabili a quelle dell'originale e, in questo campo, lasciamo la parola all'esperienza. Esiste la possibilità di scegliere le armi - mitragliatrici e missili aria-aria o ana-terra - ma le sequenze di combattimento sono troppo lente per essere veramente emozionanti.

Tutto sommato, e visto quel che ci si poteva aspettare, Mig-29 Fulcrum è un po' deludente. Può sembrare ottimo dalle schermate fisse ma



Ogni missione è preceduta da un'attenta immagine grafica. In questa una piroloa città tra le montagne alberiane, tra suberole un attace missilistico. La missione consiste nel trovare i filos e distruggerli (suona molto attuale, vero?)



l'azione limitata, la povertà degli scenari e la mancanza di espandibilità per mezzo di ulteriori dischi (Fighter Bomber insegna...) spingono a chiedersi perché produrre un simulatore appena sufficiente quando ne esistono già molti altri eccellenti sul mercato.



Lo schermo introduttivo e le immagini grafiche sono davvero splendide ma in quanto a profondità e varietà il gioco è una grande delusione. Ci vuole più di una buona simulazione per sopravvivere in un mercato molto affollato e *Mig-29* non pensate qual è il più che lo faccia emergere.

IL VOTO
750

AMIGA

Sollecitare una più responsabile gestione di altri lavoratori di solito non è facile, quel responsabile in cui guardiamo è un uomo. I leader non sono uomini stragrandi e onnipotenti per il semplice fatto degli uomini e degli oggetti e loro sono finiti scaturiti, in una certa storia con loro. Ci sono uomini e personalità molto diverse, alcuni con il ruolo di leader e altri più generali, alcuni con il senso che deriva da quello di Agostino e altri da Kant. Ma, in generale, la competenza che si può avere è quella di essere un uomo e un leader.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59000d	USCITO
ATARI ST	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

Cha strana mistura! Un minuto prima stai giocando a un *Dungeon Master* migliorato, il minuto dopo a uno *Shadow of the Beast* mutilato a dopo ancora... beh, non so come descriverlo, suppongo che sia una specie di combinazione dei giochi succitati. Cosa ancora più strana: questo bizzarro mixaggio funziona.

Wil Mason, un conferenziere di stona medievale, sta viaggiando verso casa attraverso la desolata e tempestosa Snowdonia quando la macchina gli si blocca. Incapace di riparare il guasto, trova rifugio in una strana torre di pietra nascosta nel bosco vicino. Esausto, si addormenta poco dopo. Mason si sveglia con una sorpresa: i suoi abiti sono stati trasformati in quelli di un



Una volta all'interno del castello si ha un altro mutamento di visualità. Vi potete muovere a destra e a sinistra, mentre spingendo in avanti e indietro entrate e uscite dagli scenari, con la vostra figura che si ingrandisce man mano che arriva in prima piano.

contadino medievale. E cosa peggiore, la sua macchina - a la strada - sono scomparse. I problemi per Mason sono appena cominciati...

Obitus è un gioco d'avventura con più di un accanito di azione arcade. Nei panni di Mason, dovete trovare un modo per tornare a casa da questo strano e magico mondo.

Il gioco inizia nella boscaglia circostante la torre. Lo schermo è diviso in due parti: in quella superiore domina una visuale, nella direzione in cui state guardando, in stile *Dungeon Master* con un pannello di stato sottostante.

Tutte le azioni si intraprendono tramite un puntatore a forma di mano. Cliccando sulla bussola si può ruotare la visuale a percorrere i sentieri; il modo in cui l'ambiente scorre, in un 3D incredibilmente fluido, è veramente stupefacente.

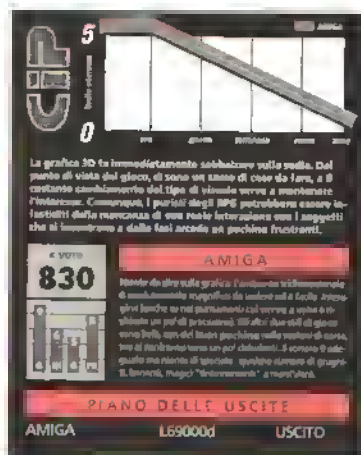
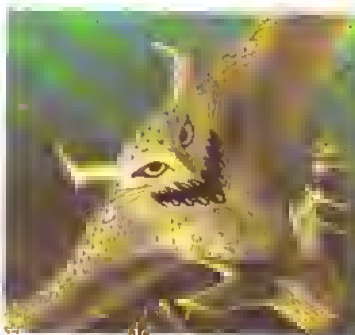
È possibile interagire in modo più complesso con l'ambiente usando la serie di icone sul pannello di stato, che corrispondono a comandi come TALK, INFO a PICK. Si possono portare pochi oggetti - quello che avete in mano viene mostrato nel riquadro accanto alla bussola e l'inventario può essere fatto scorrere facilmente. Alcune icone agiscono sull'oggetto all'interno del riquadro, es: selezionate EAT quando c'è una mela nel riquadro e il vostro livello di energia aumenterà.

Quando riuscirà a uscire dal bosco, il gioco si trasformerà in una corsa con vista laterale lungo un sentiero piano di gente che carica di farvi fuori. Usando il joystick potete correre verso destra o sinistra, saltare, schivare i colpi nemici (anche se questo non sembra aver alcun effetto: vi colpiscono ugualmente). Alla fine raggiungerete una nuova locazione da esplorare. La cosa più frustrante di questa sezione, dal punto di vista di un avventuriero, è che anche se si vedesse un interessante castello in distanza non si potrebbe prendere una direzione diversa da quella del sentiero per andare a visitarlo.

C'è un terzo stile di gioco, che viene adottato quando entrate in un castello. Ogni stanza viene mostrata in prospettiva e quando late muovere Mason, questi si rimpicciolisce e si ingrandisce a seconda di dove si trova. Il controllo è sia tramite joystick (per guidare

Obitus

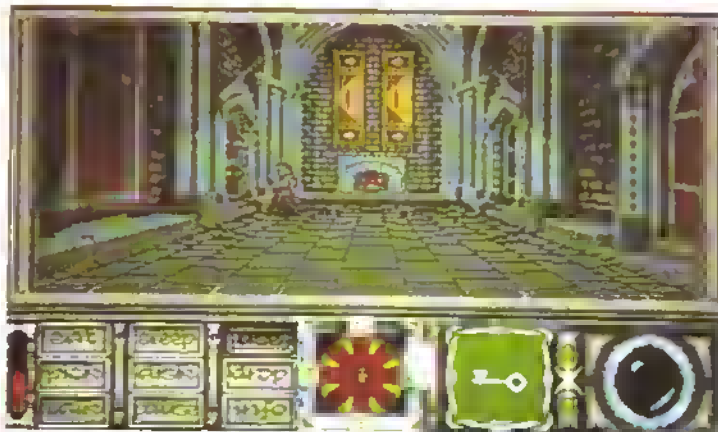
La PSYGNOSIS pubblica un RPG - con sequenze arcade?!



La grafica 3D in immediatamente ambiziosa e spinta. Dal punto di vista del gioco, di zona un senso di corpo da fare, a è costante cambiamento del tipo di visuale serve a motivare l'interesse. Comunque, i punti degli RPG potrebbero essere infastiditi dalla mancanza di una reale interazione con i soggetti che li incontrano e dalle fasi arcade un po' frustranti.

AMIGA
Modello da gioco sulla grafica: l'ambiente tridimensionale è costantemente aggiornato da un motore a 3D. Il gioco è diviso in tre parti: la prima è la fase di esplorazione, la seconda è la fase di combattimento, la terza è la fase di gestione. Il gioco è diviso in tre parti: la prima è la fase di esplorazione, la seconda è la fase di combattimento, la terza è la fase di gestione.

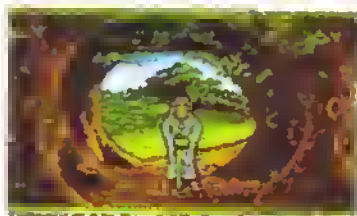
PIANO DELLE USCITE
AMIGA L69000d USCITO



Il viaggio tra le varie locazioni lo si effettua con visuale laterale, con tra strati di movimento orizzontale parametrico. Alcuni cattivi si affacciano dal cospetto e si attaccano. Non importa quel che fate, sembra quasi impossibile evitare di venire colpiti, meno male che si comincia con un sacco di energia.

Mason nelle varie stanze) sia tramite mouse (per cliccare sulle icone a interagire con lo scenario come nella sezione in 3D).

Obitus potrebbe sembrare poca cosa ma in realtà è concentrato in modo da funzionare sorprendentemente bene. I punteggi degli RPG non avranno dubbi a trovare la sua miscela di stili imitanti, e bisogna ammettere che il gioco manca della profondità e dell'atmosfera di un *Dungeon Master* o di un *Ultima*. Comunque, i giocatori che cercano qualcosa di diverso con più profondità della solita avventura dinamica ma più azione del "normale" RPG dovrebbero dare un'occhiatina a *Obitus*: panso che gli piacerà.



Vi potete fidare dell'aspetto di questa misteriosa individualità? Con le icone in basso a sinistra potete accogliere gli oggetti, reagire cibo e usare gli oggetti nel riquadro dell'inventario (aprire porta con le chiavi, discendere un pozzo con una corda o come nel nostro caso, attaccare con un coltello).



M.U.D.S.

La RAINBOW ARTS si getta nella mischia del Fantasy Football

MU.D.S., letteralmente Meen (Duro), Ugly (Brutto), Dirty (Sporca), Sport, è uno di quegli sport che eccitano il pubblico per le loro smisurate violenze, in cui tutto o quasi è permesso.

I giocatori, trattandosi di uno sport che si svolge nel magico mondo di Ghoid, fanno parte delle razze più strane e misteriose, nella migliore tradizione fantasy. Potrete avere nella vostra squadra umani, goblin ed anche Harbinder (esseri vermiformi), Shemos (una razza che vive tra le paludi), Pusluuks (creature a forme di polipo) e molti altri ancora.

A differenza di chi avrà trovato delle somiglianze con 'Blood Bowl', il gioco in scatola della Games Workshop, le partite vere e proprie non ricordano molto il football americano, ma una specie di partita di basket che si svolge in un campo molto più ampio di un normale parquet e con linosce a fere da canestri. La palla è un emmeletto, il Flonk, la cui forma ricorda vagamente un trilobite, che, secondo le regole dell'IMO (International M.U.D.S. Organization), deve avere almeno 12 anni di età e pesare almeno 5 Ghoidunz.

In ogni partita si usano 7 flonk, chi riesce a lanciare il flonk nel cesto avversario fa Flonpt, cioè gol, realizzando punti. Chi è la fine dei flonk avrà realizzato il più primo sarà il vincitore della partita. Esiste un altro modo per porre fine al match anzitempo, ed è quello di ridurre al minimo consentito i giocatori della squadra avversaria, cosa che, non ostante sia poco corretta, fa andare in visibilia il pubblico.

Il vostro ruolo durante il gioco è quello di allenatore della squadra. Sarete voi a dover decidere se acquistare o vendere giocatori, curare chi ha subito più colpi durante l'ultima partita, chiedere soldi alle banche e cercare, dove è possibile, di corrompere i giocatori avversari o gli arbitri. Naturalmente dovrete essere molto oculati nel gestire il vostro denaro, perché altrimenti i giocatori, se non saranno pagati, porranno precocemente fine alle vostre carriere.

Lo scopo del gioco, oltre a quello di rompere più ossa possibili (o qualsiasi altre cose certe ree

ebbieno sotto le pelle), e quello di diventare campioni assoluti del continente di Ghoid. Il mondo di Ghoid è diviso in quattro regioni in ognuna delle quali hanno sede quattro città, uscendo a sconfiggere tutte e quattro le squadre di una zona si vince automaticamente la coppa regionale, vincendo con tutte e sedici le squadre si conquistano le super coppe, diventando così campioni di Ghoid.

Ogni città ha delle icone che rappresentano i punti in cui si svolge l'attività manageriale del gioco. La bence, in cui è possibile avere dei crediti, il mercato giocatori, il fisioterapista, per curare i più malridotti, gli alberghi, in cui alloggiare in attesa della partita, il bar, dove trovare giocatori avversari ed eventualmente corromperli, l'ufficio scommesse e lo stadio.



Fare avversario. Con agilità, destrezza e qualche colpo ben piazzato non sarà difficile lanciare il flonk nel cesto. Ricordate che saltando il fessato date 2 punti

Bene detto questo, ora non vi resta altro da fare che prepararvi per le scalate verso la coppa, unendo alle vostre capacità di allenatore tutta la violenza possibile!

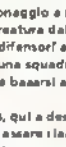
I GIOCATORI

Ecco alcune delle razze che potrete schierare sul campo.

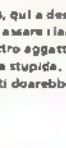
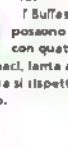
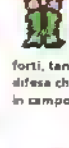


I primi tre sono rispettivamente un Warlonka, un Whizzles e un Shemos, un normale umano.

Warlonka sono dei sauri dalla pelle blu, con gamba molto lunga che li rendono ottimi corridori da utilizzare in attacco. Gli Whizzles sono piccoli, marroni e veloci. Ottimi attaccanti ma pessimi difensori. Gli umani non sono molto affidabili come giocatori di M.U.D.S., solitamente sono allenatori che hanno deciso di cercare migliore fortuna sui campi di gioco.



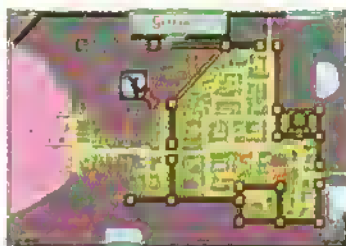
Il personaggio a sinistra è un Etants, grandi creature dalla pelle grigia, sono ottimi difensori e attaccanti, ma per avere una squadra vincente è consigliabile basarsi su i razze con più cavalcio.



I Bullas, qui a destra, possono usare l'abilità con quattro egattali: forti, tenaci, lenti e stupidi. Ogni difesa che si rispetti dovrebbe averli in campo.



Per ogni acquisto o vendita di giocatori bisogna rivolgersi al sipa qui a fianco. A giudicare dall'aspetto non sarà difficile fare ottimi affari.



Ecco una delle vedute del gioco. Lo stadio è una tappa obbligatoria, ma anche il bar è un posto interessante da visitare, a lì che si possono corrompere giocatori avversari e arbitri.

Indicatore molto difficile gestire la squadra dal punto di vista economico senza rischiare di fallire. Ma una qualche vittoria e qualche gol vi regalerà il vostro primo giocatore serio. Divertetevi più possibile. Contate di vincere non tutto la squadra presente nel gioco e più di per un momento che vi lascerete a lungo, o se più la possibilità di giocare la sua squadra il computer a contro un amico le rende particolarmente faticose.

AMIGA

Grafica bella, ottima spaziosità durante la partita a svenire con qualche difficoltà. Un gioco che può giocare appena ora, ma se si vuole giocare prima, la soluzione è la stessa: aspettare. La parte manageriale è la sfuggita sulla carta che lega l'azione a la strategia e a un'azione intelligente.

IBM PC

Stesso management fatto per l'Amiga. La sfuggita durante l'azione è un po' diversa, che anche se presenta una sfuggita non potrà mai essere che presenta un'Amiga. A tutto il gioco, che viene trattenuto a un'azione e a un'azione e a un'azione e a un'azione.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO

ECO PHANTOMS

Salvate la terra (ancora!) nel gioco di esplorazione della ELECTRONIC ZOO.

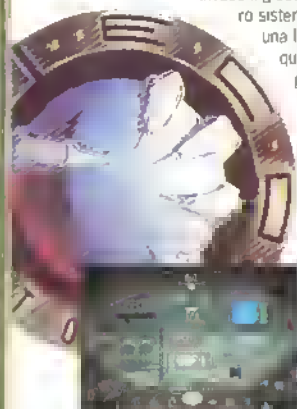
Tutto ci si può aspettare, ritornando sulla terra dopo sei anni passati nello spazio, fuorché una festa di bentornato come questa. Decisamente il fato ha dei piani bizzarri riguardo il nostro immediato futuro.

La terra che appare sul monitor della navicella non è quella che avevamo lasciato. Tre enormi cupole si ergono dalla sua superficie devastata, macchinari disegnati per appropriarsi di tutte le risorse del pianeta. Gli ECO PHANTOMS hanno invaso il globo. Avendo distrutto il loro sistema planetario dai ante una lolla guerra nucleare, questi esseri malvagi vagano nell'universo alla ricerca di fertili pianeti da depredare. Con la

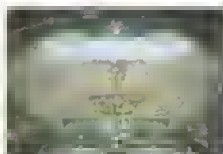
gigantesca nave ammiraglia, la Planet Drainer, raccolgono le risorse di ogni pianeta per poi trasferirle sul loro nel tentativo di ricostruirlo.

Non appena vi avvicinate alla terra venite intercettati da una nave degli alieni e gli ECO PHANTOMS salgono sulla vostra navicella. Mentre vi stanno cercando, riuscite a salire sulla loro e a intrappolarli nella vostra. Il vostro compito è chiaro: dovrete infiltrarvi nelle tre cupole e distruggerle. Solo allora potrete attaccare la Planet Drainer e salvare il pianeta dalla devastazione.

COMUNICAZIONE. Quando trovate una costruzione aliena dovete trasmettere il giulio codice di accesso per poter mandare un robot all'interno per la ricerca. Ogni codice è costituito da una combinazione di quattro icone, che potrete selezionare cliccando sopra. Le vostre scelte saranno visualizzate sul display al centro. Mendele il codice sbagliato, o aspettate troppo a comunicare, e la vostra identità sarà rivelata: preparatevi a combattere.



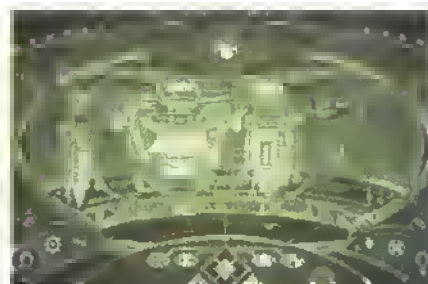
LABORATORIO VIRUS. Alcuni fabbricati sono infestati da mortali aere alieni che vi possono attaccare. Se non le colpisce esattamente si attaccheranno allo scafo e infletteranno a distruggere la navicella. Qui è possibile creare l'antidoto.



CANNONE LASER. Se sbaglierete un codice d'accesso allora la costruzione automaticamente esprimerà di vol. Dovete trovare il punto debole della costruzione e del ruggente prima che i vostri scudi si esauriscano.



VISTA PRINCIPALE. Ecco una delle cupole posizionate nel deserto africano. Le altre si trovano al Polo Nord e nel Pacifico.



PANNELLO DI CONTROLLO. L'ovale centrale leunge da compasso indica le possibili direzioni in cui si può viaggiare. Le quattro barre che gli girano intorno indicano il livello di alcuni importanti aspetti della nave, come la forza degli scudi difensivi e il livello di infezione del virus.

CAMI E DEI ROBOT. Si hanno a di posizione quattro robot, ognuno con diverse abilità. Il loro scopo è quello di cercare nel sari fabbricati chi, codici di accesso e, in fine, piazzare l'ispialista, ognuno è armato di laser per proteggersi dalle guardie aliene.

STIVA. Distruggere la navicella aliena sarà al che esse lascino sul campo delle sfere che potrete usare raccolte. Queste sfere possiedono diversi benefici, come rifornire gli scudi difensivi, e persino aiutare nel controllo del tempo in certe zone.



SALA MACCHINE. Le cinque macchine di quest'area controllano i vari movimenti della navicella. Potrete determinare la velocità agendo sul regolatore. Comunque, tenere il motore ad un regime troppo alto per troppo tempo senza lubrificarlo lo farà saltare.



PASSEGGIERI. In questa luogo vivono gli umani recuperati. È vostro compito cibarti. Per contro loro vi aiuteranno a condurre la nave, quando il assegnato ad altre aree.

5
0
1
2
3
4
5

giorno settimana mese anno

Questa grafica visualizza le tendenze della vostra attività. Per le cose in futuro un po' di tempo, ancora dal tempo per finire qualcosa con la sua attività e fare una rassegna di dispendio. Inoltre, una volta che avete preso la stessa con le idee di gioco vi mostrerete anche che avete di fronte una lunga e appassionante ricerca.

836

AMIGA

La grafica è molto alta, ma il suono è elettronicamente funzionale. Le scene sono in per piano, spazialmente nel piano di una battaglia. C'è molto da fare e da vedere. Sono tempo affilato. Questo programma è una qualcosa prima per vedere i risultati lo seguito, ma gran gioco per gli appassionati di giochi il cui interesse può sicuramente catturare dal gioco.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	L49000d	IMMINENTE

(Non sono previste altre versioni)

Alcune immagini sono state ritoccate. Solo una parte del mostro rimi su misteriosamente occultate dietro la vetrata affumicata. Beh, non potevamo toglierli tutta la diversità!

NIGHT SHIFT

La LUCASFILM fa il turno di notte.

Gienn T. Bingham è stato descritto dai giornalisti del Toy Trade come uno stravagante, ma gli individui geniali vengono spesso messi in ridicolo. Bingham, fondatore e presidente della Industrial Might and Logic, ha rovistato tra cumuli di cascami industriali per appropriarsi di un po' di materiale e alla fine ha potuto costruire il suo grande sogno: il "BEAST", che nella traduzione italiana sta per Soluzione Binghamiana Ambientalmente Attiva per Giocattoli, una macchina che può produrre giocattoli secondo le specifiche desiderate senza costare tanti quattrini o sprecare le risorse della Terra!

Il BEAST ha iniziato a sfornare bamboletti di alta qualità basati sui famosi personaggi della Lucasfilm, come il Mini Storm Trooper e il Mini D380. Ma la produzione si è interrotta per un'invasione di cimici: il BEAST è veramente idiosincratico e ha bisogno di una continua manutenzione. Come se non bastasse dei pericolosissimi lemming hanno iniziato a scorrazzare per la fabbrica e a ostacolare le riparazioni.

La IML ha cercato di tenere le ditte avversarie all'oscuro di questi problemi. Ma una cosa, comunque, non può essere nascosta a lungo: la scarsa produttività. Bingham ha deciso di mantenere in funzione il BEAST durante la notte per cercare di aumentare la produzione, e ha messo un'inserzione per cercare

un'affidabile operaio sul giornale locale...

E qui entrate in gioco voi. Nei panni di Fred o Fiona Fox, dovete far funzionare il BEAST a un buon ritmo. Prima del turno di lavoro il Boss vi chiama nel suo ufficio e vi mostra la scheda di produzione notturna. Se non raggiungete il livello di produzione dei giocattoli ri-



IBM PC: La casa dei vostri sogni! Guadagnate abbastanza grana l'orrendo bamboletti i potrei comprare da soli quel piccolo posticino che i vetri sempre sognate.

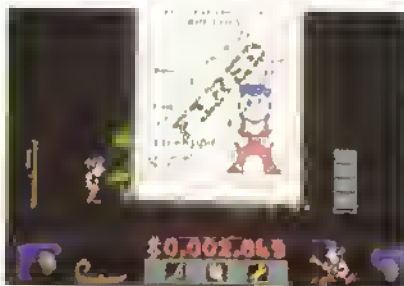
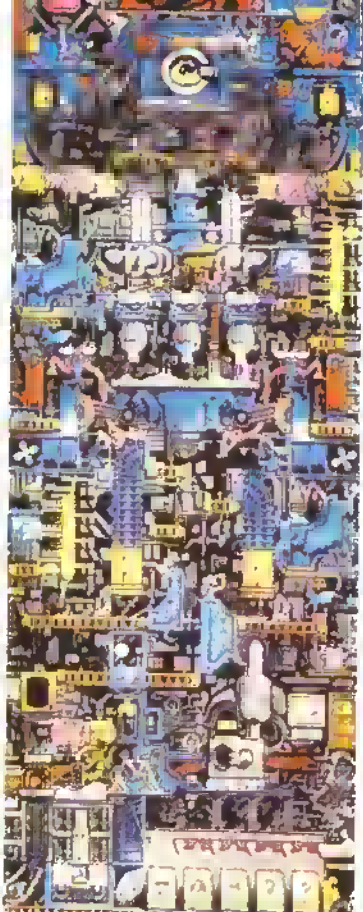
chiesto avrete il benvenuto. Se fate il vostro dovere, invece, passerete al successivo turno di lavoro, con un bonus-paga per ogni bamboletto in più sfornato.

Durante il turno di lavoro dovete saltare di qua e di là sulle travature del BEAST (lo schermo scorre verbalmente seguendo le vostre scalate/discese) per mantenere il funzionamento della macchina. Spesso questo è un lavoro tranquillo: pedalare su una bicicletta per generare elettricità, spostare leve per fissare la direzione dei nastri trasportatori o per cambiare il tipo di verniciatura ai bamboletti.

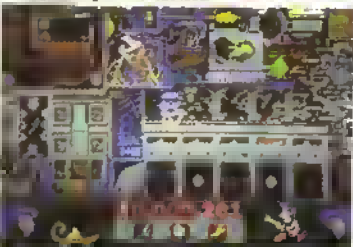
Ma altre situazioni richiederanno il fuggire velocemente nella vostra borsa degli attrezzi, che contiene un sacco di aggeggi utili: chiavi inglesi per stringere i bulloni, fiammiferi per accendere il bollitore, e (pensate un po') aspirapolvere e piante acchiappamosche per far strage dei lemming predatori. Avete a disposizione anche degli ombrelli con cui potete paracadutarvi da grandi altezze senza farvi male e padalancini per volare verso la cima del BEAST.

Un verificatore di qualità esamina ogni giocattolo finito, e scarta quelli sbagliati. Una volta che la produzione di giocattoli del BEAST è ben avviata potete iniziare ad occuparvi degli arnesi-bonus che appaiono sulle travature del BEAST, così come delle clessidre che allungano il tempo del turno di lavoro e simboli di dollari che aumentano la paga.

Nei primi schermi dovete solo produrre pochi bamboletti di un solo tipo in un qualsiasi colore. Poi dovete iniziare a tenere sotto controllo molti più macchinari e differenti tipi di bamboletti, ognuno dei quali dovrà avere un colore specifico. Come potete capire la cosa si fa veramente complessa. Completate 30 turni e avrete fama e gloria.



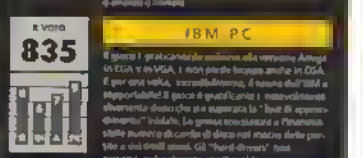
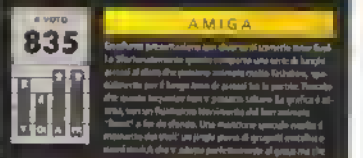
AMIGA. Se non raggiungete il livello di produzione richiesto, l'ufficio di collocamento vi li petta i vostri sogni di ricchezza oltre ogni immaginazione sono finiti.



AMIGA. Vai con la bici Fred deve pedalare (i vetri smetteranno la leva i dritti e i sinistri) furiosamente per generare abbastanza elettricità e mettere in moto il BEAST.



Conferma e presentazione sono molto raffinate, ma il programma spreca secoli per le varie procedure di controllo delle prestazioni e con i continui accessi al disco. Poi c'è un lungo e frustrante periodo in cui cercate di capire dove cavolo pedala e non potete saltare e che cosa potete manipolare. Comunque, fatto questo, scoprirete che un giorno in fabbrica non è mai stato così silenzioso e statevi tranquilli al computer per molto tempo.



PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L59000d	USCITO
ATARI ST	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO
AMSTRAD CPC	prezzo nk	USCITO
C64	prezzo nk	USCITO
SPECTRUM	prezzo nk	USCITO



In *Murders in Space* si può dialogare tra tutti i personaggi. I testi sono anche in italiano.

La serie *Murders* della Infogrames ha già visto apparire in questi lodi *Murder in Venice*. Nei panni di un detective bogartiano, il giocatore si aggira tra le calli in cerca del solito misterioso colpevole. Ora l'azione si sposta nello spazio: una sofisticata stazione spaziale ospita avanzati laboratori di ricerca e astronauti dal passato oscuro... Il capitano della stazione è vittima di un tentativo di omicidio. Perché? Ce ne saranno altri? Dick Anderson, investigatore straordinario, indaga.

L'azione si svolge interamente nella stazione e nei suoi dintorni. L'icona rappresentante Dick fluttua a gravità zero e viene guidata con il mouse per i moduli che compongono la stazione. Cliccando sugli oggetti che compongono il paesaggio è possibile evidenziare nuove cose sulle quali operare. Per esempio, cliccando sul pannello di comando di un portello a tenuta stagna si farà apparire una vista ravvicinata del pannello stesso sulla quale è possibile attuare i controlli.

La stazione è popolata da numerosi personaggi. Per dialogare con loro occorre cliccare sul personaggio e quindi sulla bocca dell'icona raffigurante Dick. Appariranno varie opzioni di domanda, non tutte prudenti... I personaggi rispondono in vario

Il tenente Colombo prende uno Space Shuttle e indaga in casa INFOGRAMES...

modo, secondo il loro carattere, e queste risposte sono l'informazione sulla quale costruire la soluzione del caso.

Il punto di forza del gioco è la ricca dotazione di materiale contenuta nella confezione. Gli indizi "cartacei" sono raccolti in un fascicolo e numerati. Quando uno di essi viene rinvenuto il programma informa a che numero del fascicolo occorre riferirsi. Altri indizi che possono essere esaminati comprendono un ragnò velenoso (di plastica, fortunatamente!), una matassa di filo e una strana maschera...

Murders in Space è un gioco divertente e rilassante (nonostante la tensione "sotterranea" che pervade l'investigazione). È ottimo per chi desidera impegnarsi in un'investigazione insolita e ricca di sorprese, ma la struttura del gioco non va oltre un certo spessore. *Deadline* della Infocom resta a tutt'oggi ancora insuperato.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO



PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

GALACTIC EMPIRE

Il mondo alieno a 3D della TOMAHAWK

Qualcosa di molto strano sta succedendo su Ether, pianeta desertico posto ai confini dell'Impero Galattico. Può sembrare una contraddizione parlare di "avvenimenti strani" su un pianeta con una atmosfera soffocante e una gravità di 10 G, dove i coloni umani sono confinati in veicoli blindati chiamati Formec e incontrano quotidianamente rettili lunghi decine di metri.

Comunque un compito decisamente da duri aspetta l'agente speciale del SerSec (Servizio Segreto): nei panni di un innocuo (e) giornalista, deve scoprire le cause della guerra civile che sta dilaniando Ether, contattare gli alleati dell'impero e valutare i loro mezzi.

Appena arrivati allo spazioporto di Habbouge, ci si accorge subito che l'ambiente non è dei più ospitali; attraverso lo schermo del Formec si vede il paesaggio in 3D dello spazioporto: una spoglia distesa, delimitata da campi di forza, due soli edifici e qualche abitante di Ether. Quando si desidera comunicare con qualcuno, compare un menu che consente l'utilizzo di cinque frasi, che esprimono lo stesso concetto ma con atteggiamenti e toni diversi; per esempio si può chiedere "per favore, dov'è

l'entrata?" o "dimmi come si entra o ti cavo gli occhi", ottenendo due risposte diametralmente opposte.

Superato l'incontro con l'ufficiale doganiere, si è liberi di girovagare per il resto del pianeta, cercando di adempiere al proprio dovere. La parte civilizzata di Ether si riduce a due sole città, Tiph-Ether e Tecno Dsehe, abitate da mercanti, da cacciatori e da lavoratori non-umani, schierati o dalla parte dell'impero o da quella di Voltar, il cacciatore a capo dei ribelli. Il resto del pianeta è frequentato da animali poco raccomandabili, in grado di sfondare la corazza del Formec con un'unghia o lanciare aculei congelanti.

Com'è facilmente intuibile, Ether non è precisamente un mondo tranquillo, e conviene equipaggiare prima possibile il proprio Formec con radar, armi supplementari, granate, lanciafiamme, ecc. Esplorando il mondo di *Galactic Empire*, evitando mine nucleari e colpi di laser al plasma, l'agente speciale dovrà riuscire a entrare in contatto con gli esponenti delle due fazioni, cercando di carpire informazioni che gli svelino sia la natura della guerra civile, sia chi ha assassinato l'ufficiale imperiale di Ether.



Quando si raccolgono i contenitori è molto facile scontrarsi con il paesaggio. Un uso combinato di raggio trattore/scudo vi toglierà d'impaccio.

Nel livello più avanzato ci sono pericolose barriere da superare. Qui, per esempio, bisogna sparare alle spalle ai lati del buco per aprire i cancelli. Ma attenzione: rimangono aperti solo per pochi secondi!



Un perfetto tentaplano e una sagge amministrazione del carburante sono necessari per evitare gli ostacoli che possono danneggiare l'astronave.

Zarathrusta

In fondo, ci vuole una certa dose di coraggio per lanciare un gioco per 16 bit basato su Thrust, un gioco economico per 8 bit di circa due anni fa che a sua volta era un incrocio tra Asteroids e Lunar Lander. Malgrado la grafica migliorata, Zarathrusta non è quel che si definisce un passo in avanti.

Il giocatore controlla una piccola astronave con il compito di localizzare e raccogliere dei contenitori di Klystron sulla superficie di alcuni pianeti difesi in modo sempre più pesante. Usando una limitata scorta di carburante bisogna introdursi tra le difese avversarie, superando mortali caverne sotterranee per raccogliere i contenitori per poi tornare all'astronave madre e spingersi nello spazio alla ricerca di nuovi mondi da saccheggiare.

Si può guadagnare un bonus di 10000 punti distruggendo il reattore nucleare in modo da paralizzare permanentemente qualsiasi attività aliena e rendere instabile il pianeta. Da qui in poi è una corsa contro il tempo per raccogliere i contenitori di Klystron e fuggire prima che il pianeta esploda. A dire il vero è molto difficile andare oltre il tempo limite, in quanto è più probabile che le riserve di carburante si esauriscano prima.

Chi ha già sperimentato giochi con controllo inerziale come Asteroids, Thrust o Ods ha un'idea dei controlli dell'astronave: rotazione oraria e antioraria, spinta dei motori e fuoco. C'è anche un raggio trattore/scudo che può essere usato per attirare i contenitori e per proteggersi da collisioni con l'ambiente circostante. Infatti il contatto con la superficie del pianeta distrugge l'astronave.

Più ci si addentra nel gioco e più il controllo deve essere accurato per riuscire a sopravvivere. Certi

pianeti sono dotati di una forza gravitazionale più forte, altri hanno sistemi di difesa più sofisticati.

Vista la semplicità e lo scopo del gioco è necessario che il giocatore abbia un ottimo controllo sull'astronave. E qui Zarathrusta se la cava piuttosto bene. La difficoltà dei primi livelli è minima, consentendo al giocatore di prendere confidenza gradualmente con il metodo di controllo invece di essere distrutto ogni cinque secondi.

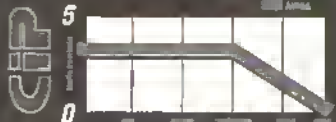
I paesaggi dei pianeti sono molto vari e comprendono foreste, zone industriali e zone ghiacciate. Il carburante in certe regioni è estremamente scarso e piuttosto che sprecare tempo per distruggere il reattore è meglio raccogliere i contenitori e fuggire.

A coloro che già possiedono Ods, Thrust o simili, Zarathrusta non nascerà molte sorprese. Se invece i giochi da bar con controllo inerziale sono la vostra passione, potrete trovarlo divertente.



La distruzione del reattore farà diventare instabile il pianeta. Si guadagnano 10000 punti per questa colossale impresa vandalica.

L'ultimo gioco della HEWSON è davvero semplice: un tentativo di tornare a quei bei tempi andati quando la giocabilità era tutto.



Certamente non un gioco del più complesso e in verità un po' superficiale, ma Zarathrusta è il tipo di gioco che continuerà a dipiccare - a piccole dosi - per un po' di tempo. Una volta fatta l'abitudine ai controlli è impensabile come superare i passaggi, più regolare qualche ora di divertimento ma non aspettatevi che vi tenga incatenati alla tastiera per sempre.

in video

700

AMIGA

1290000

USCITO

Non sono previsti altri versioni

PIANO DELLE USCITE

AMIGA

1290000

USCITO

Non sono previsti altri versioni

STAR CONTROL

La ACCOLADE si prepara a conquistare lo spazio.

In *Star Control* 14 razze aliene, divise in due grandi schieramenti, l'Alliance e la Hierarchy, si contendono il controllo della galassia a colpi di luce coerente e bolle acide (il che mi ricorda qualcosa...).

Come comandante in capo di uno dei due schieramenti, si può scegliere se effettuare un singolo confronto tra due sole astronavi, se lanciarsi in una battaglia tattica che vede contrapposte sette astronavi per parte, o infine se scatenarsi in una conquista a livello galattico, combattendo nel modo "strategico".

La prima opzione, *Practice*, è uno spara e fuggi molto semplice: si può scegliere se giocare contro il computer o contro un amico, scegliendo tra una gamma di sette astronavi per ogni blocco. Si va dallo *Spathi Discriminator*, agile ma male armato, al *Vux Intruder*, pesante e poco manovrabile, o all'*X-Form*, incrociatore degli *Mmmhmm*, che può trasformarsi in due astronavi dalle caratteristiche opposte, e così via.

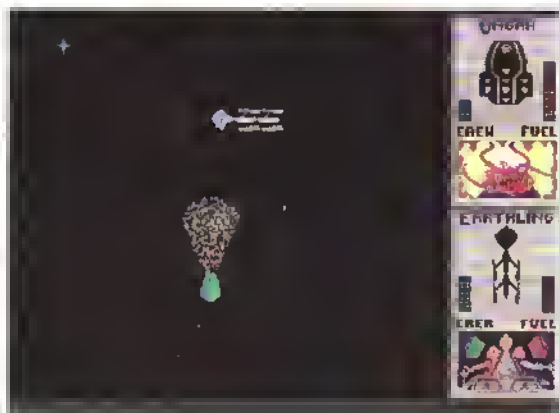
Dopo aver scelto con quale mezzo seminare la distruzione nel campo di prova, ci si ritrova in una specie di arena spaziale, popolata solo da qualche meteorite, oltre, ovviamente, al nemico... Mentre i contendenti si scambiano uova, bolle velenose, missili nucleari, ecc., sulla destra dello schermo sono presenti gli indicatori di carburante e di energia delle due astronavi, che diminuiscono in base ai colpi ricevuti. Quando le due astronavi si avvicinano, la visione dall'alto si ingrandisce; sfruttando le abilità della propria astronave e i punti deboli del nemico, prima o poi il duello a fine, e appare la fatidica frase che proclama il superstita vincitore.

La seconda opzione, *Melce* offre la possibilità

di confrontarsi con un piccolo esercito di sette astronavi, una per ogni razza. Il combattimento è identico a quello dell'opzione *Practice*, e vince il giocatore che distrugge per primo tutte le astronavi avversarie. L'ultima opzione, *Full Combat*, invece è un vero e proprio wargame: bisogna affrontare il nemico in dodici scenari, di difficoltà crescente. Si può scegliere di comandare una delle due parti in ogni aspetto del gioco, o solo in quello tattico in cui si affrontano due astronavi, oppure soltanto in quello strategico, lasciando al computer il compito di sbrigarsela nei dettagli. Ogni scenario ha un obiettivo ben specifico, come bloccare l'espansione nemica, distruggere la base dell'avversario o conquistare gli dei minieri. La difficoltà varia in base al numero di stelle che costituiscono la galassia teatro dello scontro. Come nei wargame tradizionali, la sequenza di gioco di *Star Control* è divisa in turni, in cui un contendente può impartire tre ordini per volta. Questi ordini cambiano in base al "pezzo" che si sceglie, e permettono di fondare colonie e miniere, di fortificare una installazione alleata, di costruire le astronavi militari, o di spostare quelle già attive.

Lo scopo immediato è quello di espandersi nell'universo, cercando allo stesso tempo di ostacolare l'avversario, attaccandogli le basi e asse-

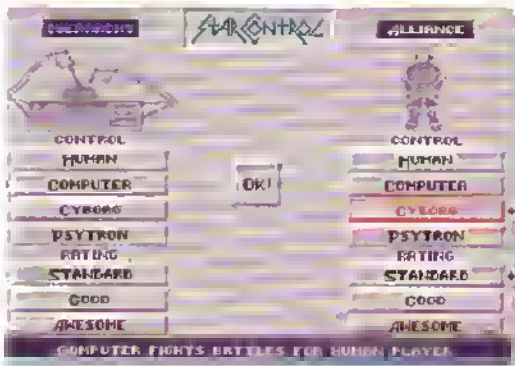
diandogli le colonie. Alla fine del turno, se una o più astronavi sono in orbita ad un pianeta controllato dagli avversari, la visione passa da strategica a tattica, e ha luogo uno scontro uguale a quello dell'opzione *Practice*. Per aumentare l'aspetto strategico, quattro dei 14 mezzi spaziali di *Star Control* possiedono poteri particolari; ad esempio, il vascello *U-Quan* può conquistare una colonia senza il lungo assedio necessario alle altre navi, oppure gli incrociatori dei *Mycon* ricreano l'equipaggio senza bisogno di reclutarlo sulle colonie alleate. Inoltre esistono



Un momento della battaglia spaziale.

dei "bonus", sotto forma di relitti dei misteriosi popoli antichi, che, se trovati da una astronave, ne aumentano le prestazioni in un determinato campo.

Se poi dodici scenari possono sembrare pochi, *Star Control* contiene un "kit" per creare di nuovo, modificando parametri come "numero delle astronavi disponibili" o "obiettivi della missione".



Il menu di *Star Control*

5

0

100 200 300 400 500

Star Control non rappresenta una novità nel panorama dei wargame spaziali, tuttavia la sua semplicità lo rende consigliabile al neogamer alla prima armi, e a coloro che non vogliono sballare i neuroni per un mese prima di poter iniziare a giocare. Anche se la guerra spaziale può sembrarvi un gioco di fantascienza, il fascino di farne di questo gioco è molto ben spiegato, e si esprime in un bel po' di grafica di stile 3D e di suoni. Inoltre l'editor che permette di creare nuovi scenari vi darà più attaccato a *Star Control*. Comperabile solo su circuiti 16 bit di nome tra spara e fuggi o wargame.

765

AMIGA

La grafica delle immagini è molto buona, ma il design della interfaccia grafica è un po' datato. Il gioco è molto bello, il concept è ben pensato, ma non è un gioco che entusiasmi la vittoria di lì a poco.

PIANO DELLE USCITE

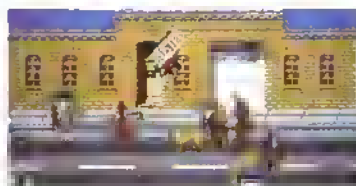
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

NARC

Arruolatevi nelle squadre anti-droga e anti-terrorismo della OCEAN e della US GOLD nell'interminabile lotta contro la criminalità organizzata!



A Boom! Braccia e gambe tutt'intorno sono il risultato di un colpo di bazooka sparato a mezzo ad un gruppo di criminali. Come sarebbe contento il dottor Frankenstein!



A Sei in arresto! I lettori non-violenti saranno contenti di sapere che non è necessario uccidere qualcuno. Stale vicini ad un criminale per un paio di secondi a potrete arrestarlo ricavando un bonus.

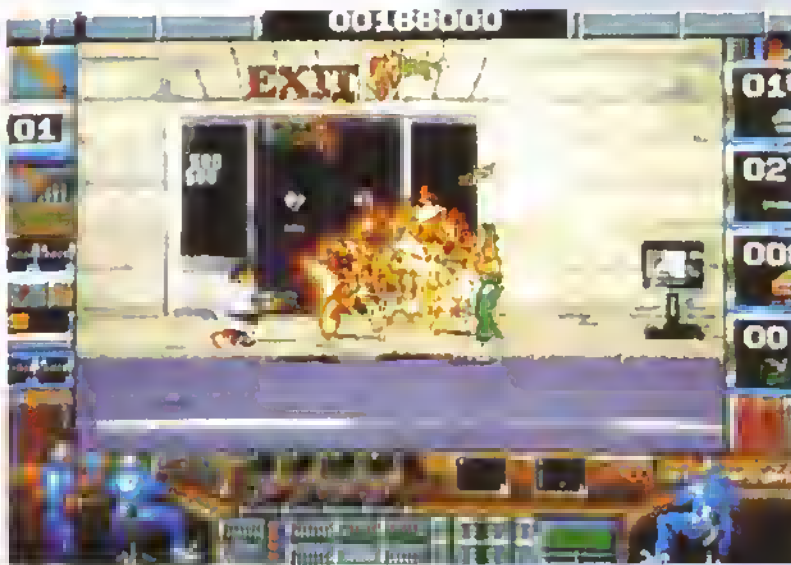
Novità finalmente: uno spara e fuggi contenente un forte messaggio contro la droga - sebbene lenda a perdersi tra esplosioni e brandelli di corpi vaganti.

Il giocatore veste i panni di un altro muscoloso discendente di Rambo la cui missione consiste nell'infiltrarsi nel nascondiglio di Mr Big e porre (violentemente) fine alle sue losche attività. Volendo è possibile invitare un altro giocatore per un perfetto lavoro di squadra.

Il gioco è diviso in dodici livelli a scorrimento orizzontale visti da un angolo leggermente rialzato in modo da dare una visione pseudo 3D all'azione. Ci si può muovere liberamente con il joystick a destra e a sinistra mentre spingendolo verso l'alto e verso il basso si salta o ci si china.

Ogni livello è infestato da una varietà di assassini che non chiedono altro che essere dilaniati dai proiettili della mitragliatrice in dotazione o dispersi ai quattro venti con il fido bazooka (la cui si accede tenendo premuto il pulsante di fuoco). Ma è bene sparare attentamente! I pro-

Prendete questo! Fate attenzione ai televisori (sulla destra dello schermo). Spintendo su di essi si trovano rigeneratori di energia nascosti - chi ha detto che la TV fa male?



Non si tratta di un prodotto sperimentale e il complesso metodo per progredire nei livelli indica che Narc non è un gioco che possa durare un mese, figuriamoci un anno.

US GOLD

720

AMIGA

Molto deludente. Lo spaurimento è fluido e ci si può muovere con facilità, ma il gioco sembra essere passato di moda da un po'. La grafica è povera e non offre molto interesse visivo che impedisce lunghi tempi di gioco. Il suono non è male, a parte il rumore costante che fa parte del sistema di vita. Anche la presenza di un'assistente per due giocatori non migliora il gioco. Su tutti due grandi punti del non-es: presenza di un gioco che non è mai stato veramente preso in considerazione.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c • L25000d	USCITO
C 64	L19500c • L25000d	USCITO
SPECTRUM	L19500c	USCITO

Non sono previste altre versioni



Nella metropolitana il fanno spesso brutti incontri: questi ti-panci praticano la loro.

Yeah! Anche qui la giustizia viene dalla canna di un lucile! Possibile che questa gente non abbia mai sentito parlare di processi? King Pin (non il nemico dell'Uomo Ragno), capo della MOB, ha rapito la bellissima figlia del presidente Cole, Brittany McCabe, il duro di turno, ha deciso che è ora di farla finita con King Pin - per sempre! Armato di mitragliatrice con tanto di lancia granale si prepara ad affrontare numerosi livelli a scorrimento orizzontale (chissà perché questa terribile sensazione di déjà vu?)

Inutile girarci tanto intorno - questo è un clone di Narc. Come nel suo ispiratore ci sono orde di criminali da eliminare, munizioni e bonus da raccogliere e giustizia da amministrare lungo la strada che vi porterà a salvare la figlia del presidente. Nessuna possibilità di arrestare i criminali in questo gioco - Mc Cabe dice che



Comodi il tuo avversario! Prima di un livello che introduce un nuovo tipo di nemico compare uno schermo informativo.



Un'altra buona ragione per tenersi lontani dalle strade: i missili lanciati dall'elicottero di Mr. Bigli Tenei è d'occhio la sua posizione usando lo scanner posto nella parte superiore dello schermo.



Aluto! Aluto! Salva la ragazza rapita dalle grinfie dei criminali!

vettili e le munizioni per il bazooka sono limitati e rimanere senza è un grave errore. Per fortuna, i nemici uccisi a volta lasciano cadere calcoli e munizioni o anche rotoli di banconote e buste di droga che possono essere raccolti per un succulento bonus a fine livello. E fin qui, tutto bene.

Purtroppo ci sono alcuni difetti che rovinano il divertimento. Tanto per cominciare bisogna sorbiarsi per intero il motivo musicale prima di ogni nuova partita ma questo è ancora il meno. Più preoccupanti sono i difetti del gioco. È piuttosto facile progredire nei livelli cercando di correre piuttosto che fermarsi a combattere - pochi tentativi e arriverete a vedere più di metà del gioco - il che pone seri dubbi sul fatto che Narc possa durare più di una settimana.

Lo strano melo di controllo fa sì che talvolta si salti o ci si accucci invece di muoversi su o giù per lo schermo. Comunque il problema maggiore è che si viene automaticamente riportati in

posizione eretta quando si viene attaccati. Niente di male fino a che non ci attaccano i cani che possono essere colpiti solo da accucciati. Naturalmente ciò diventa impossibile perché i loro attacchi costringono a stare in posizione eretta. L'unica soluzione è di evitarli fino a quando non se ne vanno. Davvero frustrante.

Complessivamente la Ocean ha fatto un buon lavoro con questa conversione dal gioco da bai

della Williams. L'azione è veloce e frenetica e fa fuori questi criminali è abbastanza divertente (specialmente con un bazooka!). È davvero una vergogna però che alcuni dei difetti del gioco non siano stati eliminati in fase di test.

CRIME WAVE

prendere dai prigionieri è da deboli. Mc Cabe molte lavori da solo quindi non esiste un'opzione per due giocatori.

A favore di Crime Wave ci sono molte armi da raccogliere nei livelli avanzati e le esplosioni, che sono più grosse e sanguinolente (i non-violenti cancellano le ultime righe...). Per fortuna il gioco non contiene i difetti dell'ispiratore sebbene il metodo di controllo, simile a quello di Narc, sia abbastanza ostico da gestire.

La presentazione merita un accenno particolare. L'evoluzione della trama, prima e durante il gioco, è presentata con una serie di immagini digitalizzate (talvolta animate). Non solo si tratta di un lavoro molto curato, è anche piuttosto (...), piccante - sembra infatti che ci sia un numero eccessivo di inquadrate della poco vestita Britany legata ad una sedia (ma chi si scandalizza?)

Crime Wave è molto più giocabile di Narc, principalmente perché i controlli sono meno complicati e permettono di dedicarsi all'azione senza troppe perdite di tempo. È anche un gioco più difficile perciò anche i killer più abili potranno uccidere criminali per molto più tempo.

Un lungo e difficile cammino attende quelli che vogliono provare a salvare Britany, ma alcuni potranno registrare un solo d'interessi anche prima di arrivare al confronto finale con King Pin.

5 VOTO

745

ATARI ST

Un gioco semplice è molto fluido e veloce per ST, molto meno per PC. Quando c'è una pausa, la grafica è molto buona. Anche il suono è buono. L'azione può risultare e leggermente ripetitiva. A lungo andare non si riesce comunque di un ritmo che supera di gran lunga la versione Amiga di Narc.

PIANO DELLE USCITE

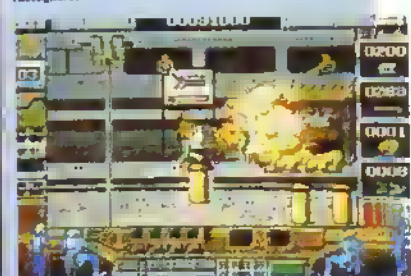
ATARI ST	L290000	USCITO
AMIGA	L290000	USCITO
IBM PC	L290000	USCITO

Non sono previste altre versioni.

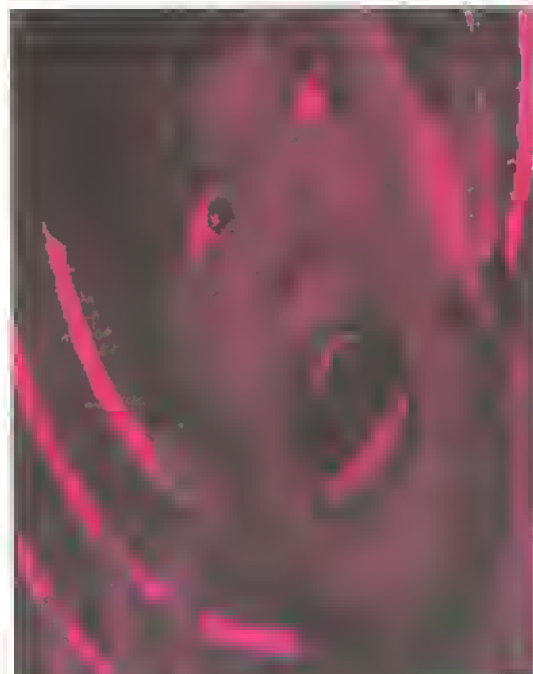


Questi esperti di karate sono davvero pericolosi. Coraggio, si ricomincia!

All'attacco! La capanna è piena di cose interessanti da raccogliere.



ZOMBI SURFISTA DALLO SPAZIO PROFONDO



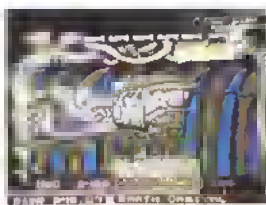
All'Activision
stanno lavorando
a un film di serie B?
Rik Haynes ha visto
in anteprima 4
nuovi giochi della
veterana software-
house americana...



DEUTEROS

Che cosa si otterrebbe ampliando le sezioni strategiche di Elite e cancellandone al contempo le sequenze d'azione? È quello che sembrano aver fatto all'Activision con il seguito di Millennium 2.2, il fortunatissimo gioco strategico fantascientifico. Giustamente battezzato Deuterios, il termine greco per "secondo", il gioco è l'atmosferico seguito dell'hit-sorpresa del 1989. Sostanzialmente, Deuterios è un gioco di gestione di risorse. Una volta ottenuti le fabbriche orbitanti, le navi spaziali e un'esplorazione dell'universo ben avviata, il gioco si risolve in un'avventura dinamica in cui si avrà a che fare con misteriosi manufatti alieni e con i loro terribili alleati.

Ian Bird, un trentunenne programmatore di Coventry, ha creato sia Millennium 2.2 sia Deuterios ma non è nuovo all'ideazione di giochi di strategia. Bird ha realizzato il primo simulatore sottomarino strategico



Ora siete pronti ad andare là dove nessuno è mai giunto prima, ma possono farcela i motori, Capitano?

co per il Sinclair ZX81 e da allora ha scritto altri sei giochi strategici per vari formati.

Simile nello stile a Millennium 2.2, ma quasi dieci volte più ampio, Deuterios costituisce una sfida più impegnativa per tutti i devoti strateghi spaziali.

Collocazione temporale: cento anni dopo i rispetto alla fine dell'originale, il leggendario impero galattico di Millennium 2.2 aspetta di essere rifondato ma una flotta stellare deve essere costruita dal nulla prima di poter procedere con le conquiste. La tecnologia spaziale è dimenticata, quindi sta a voi promuovere la ricerca, la produzione e i programmi di addestramento per questo epico progetto. Poi comincia il vero divertimento...

Jai Redman si occuperà ancora della grafica, che stavolta avrà un sapore bio-tecnologico e maggiore animazione.

L'Activision va fiera di Deuterios, e diremmo a ragion veduta visto che il gioco ha un potenziale maggiore del suo illustre predecessore. Ha, in altre parole, le carte in regola per diventare un classico. Deuterios verrà lanciato sul mercato il prossimo mese per Amiga ed ST. Speriamo che valga ciò che promette.

HUNTER

È un duro, sa guidare elicotteri e carri armati, è impegnato in una missione di sabotaggio dietro le linee nemiche, è totalmente tridimensionale, è *Hunter*.

Paul Holmes, ex-programmatore della CRL, ha scritto un gioco che utilizza alcune delle più innovative routine tridimensionali mai viste - creando al contempo un nuovo stile di gioco d'azione. *Hunter* è come un film di James Bond proposto nel glorioso 3D, alla massima velocità di 25 frame al secondo.

Il vostro personaggio può andare dappertutto e fare tutto. Come entrare nei palazzi e maneggiare qualsiasi oggetto in vista. E mettiamo che ci sia un elicottero che giace incustodito. Nessun problema. C'è un modo per salire sopra e si volerà alti nel cielo. Lo stesso vale per veicoli terrestri come biciclette e jeep. Si può anche andare in windsurf ma il tempo per trastullarsi è poco: il nemico sta aspettando e la scorta di carburante si sta esaurendo velocemente. Dopo tutto, chi vorrebbe entrare in battaglia a piedi quando può irrompere tra le file nemiche in un grosso tank da guerra?



Hunter può essere giocato come una grossa campagna o come successione di tante missioni. La vasta area di gioco viene generata casualmente ogni volta che si gioca per conservare l'interesse a lungo termine. Quindi preparatevi, uomini d'azione, perché *Hunter* sarà presto pubblicato per Amiga ed ST.

Per le avventure dinamiche 3D sta per aprirsi una nuova era.

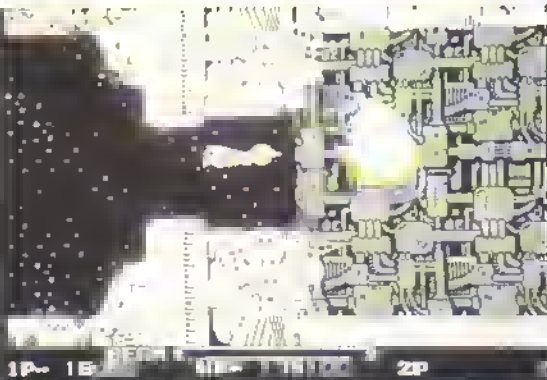
Hunter, un guardiano di fine livello con la sua bella armatura.



Hunter, Operazione 3-D



R-Type II, Un guardiano di fine livello con la sua bella armatura



R-Type II, Tempo di scatenare la furia

R-TYPE II

L'impero cattivo di Bydo è tornato. Ed è determinato a sottomettere il mondo (ancora). Una disperata battaglia sta per cominciare nelle misteriose dimensioni senza fine dello spazio che sono state mietute e corrotte da questa potenza maligna. Ma è ora del riscatto. Voi (chi siete noi?) venite spediti in otto differenti settori dello spazio nel sofisticatissimo caccia R-9. Siete la sola arma di difesa del genere umano contro il nemico. Siete tutti soli.

La Arc Developments si sta occupando della conversione di questo com-op della Irem, uno shoot'em-up a scorrimento pieno di spile gran-

bi, laser a deflessione e capsule protettive. Le armi si modificano e si modificano spazialmente a certe navicelle aliene e raccogliendo i gioielli che queste si lasciano dietro. Il primo gioiello raccolto attiva un'arma speciale, La Forza, che si può piazzare a poppa o a prua dell'R-9, spedire avanti per aprirsi la strada o dietro come retroguardia. La Forza ha i propri laser per difendersi da sola.

R-Type II ha molte cose in più del solito. Ha alieni e fondali simili però con ostacoli e problemi più duri da affrontare.

Anche se il gioco sarà pronto tra pochi mesi, l'Activision ritarderà la sua pubblicazione fino a Settembre.

Beast Busters, Dagli alto Zenobi



BEAST BUSTERS

Attraverso la loschia, un'orda di zombi carnivori fa capolino e procede verso di voi. È un incubo o l'ultimo horror-cult di George 'La Notte dei Morti Viventi' Romero? No, è la conversione del terrificante gioco d'azione SNK *Beast Busters*.

Nuovo nella serie degli insensati sparattutto operationvoliani con i riaggiunti, *Beast Busters* è una missione di ricerca e distruzione che deve porre fine all'invasione degli zombi. Il gioco è un semplice slo-racchia budella con quantità industriali di zombi, cani idrolobi e passanti che non c'entrava niente, da spazzare via. *Beast Busters* ha sezioni a scorrimento multi direzioneale e avanzamento in soggettiva tipo *Operation Thunderbolt*. Difficile che il vostro dito lasci il pulsante durante una partita, il motto è "non pensare, spara".

Si occupa della conversione per Amiga ed ST, che dovrebbe essere nei negozi prima di Pasqua, la Images. Questo team di sviluppo ha precedentemente convertito *Ninja Spirit* e *Super Wonderboy* per l'Activision.

Beast Busters è il miglior gioco della SNK dai tempi di *Klax* e *Warriors* quindi dovrebbe valer la pena dare un'occhiata alle versioni per computer. Si spera che il gioco venga convertito anche per l'allamata console Neo-Geo, che ha un disperato bisogno di un maggiore supporto di software.

Masterblazer

La Rainbow Arts rispolvera per i 16-bit un vecchio gioco della Lucasfilm.

Masterblazer merita rispetto. Anzitutto perché è la conversione di un glorioso, anche se non notissimo gioco per C64 (Balblazer), poi perché a distanza di più di un lustro dalla sua prima apparizione è ancora in grado di non fare figuracce su qualunque computer a 16 bit. Che cosa rende il gioco così inafferrabile dopo tanti anni?

Non l'ambientazione, che prende spunto dall'idea di uno scontro tra due giocatori in una improbabile arena del futuro, e neanche la rappresentazione della partita sul video, divisa in due metà come in tanti altri giochi. Sono gli ingredienti di base a fare di questo cavallo di razza un pezzo da collezione: velocità pazzesca e lo sviluppo originalissimo di un'idea non nuova ma sempre in grado di catturare l'attenzione.

Master Blazer è uno scontro a due giocatori, uno contro l'altro in un campo da gioco rettangolare, levigato come una palla da biliardo a rapidissimo. I cavalli da battaglia di ciascun contendente sono rappresentati da due veicoli a propulsione magnati-

ca in grado di pattinare alla velocità della luce. L'aspetto del veicolo ricorda quello di un padone da scacchi corazzato, ed il terreno bianco e verde conferma l'ipotesi che qualche idea sul design sia stata mutuata proprio dall'antico gioco cinese.

Le similitudini però si fermano qui, perché l'obiettivo è quello di guidare con il mezzo corazzato - il suo nome è Rotoloil - una palla d'acciaio che gravita nell'aria verso una porta mobile che percorre ciclicamente i lati del campo.

L'avversario ovviamente deve fare altrettanto. Chi segna più goal vince. Niente di più semplice dunque, ma appena provati e a giocare nulla sembrerà così scontato. Lo schermo, diviso in due metà, una per giocatore, riporta in soggettiva la vista diretta dall'oblio del Rotoloil. Il campo su cui si pattina si presenta in una smagliante prospettiva 3D con punto di fuga al centro della vista. Il mezzo esercita automaticamente un campo magnetico in grado di catturare la palla se è nella vicinanze e di tenerla nel suo raggio d'azione durante i movimenti.

Il joystick consente di spostare rapidamente il ve-

colo in tutte le direzioni, mentre il pulsante permette di spargiare un forte raggio di energia in grado di sparare la sfera verso la porta o di destabilizzare il Rotoloil avversario per tentare di fargli perdere il controllo della biglia, se è in suo possesso.

Giocare la prima volta è frustrante, tanta è la velocità con cui si disputa la partita. Spesso vi troverete a vagare per il campo senza near-

che riuscire a vedere l'avversario. Dalla seconda volta in poi il meccanismo comincerà a macinare lentamente e vi si attaccherà addosso per molto tempo. In frazioni di secondo dovrete imparare a dirigere il mezzo verso la sfera, catturarla, resistere agli attacchi avversari, esercitare a vostra volta pressioni sul nemico, e sparare finalmente l'oggetto verso la porta con la precisione di un Patrol.

Master Blazer dà il massimo quando a sfidarsi è un amico e non il computer: in questi casi esercita un grandissimo fascino e stimola ore ed ore di gioco.

Rispetto alla versione per C64 sono stati ovviamente migliorati gli spile: la velocità, se possibile, è ancora più infernale. Altri gadget aggiuntivi sono rappresentati dalla possibilità di disputare un mini torneo ad otto ed una gara di slalom per spezzare la lusinga della partita. Merita una menzione anche una storia illustrata del gioco, per mezzo della quale ci si potrà erudire sull'evoluzione ingegneristica dei mezzi che nel tempo si sono sfidati sulla micidiale scacchiera bianca e verde.

Descrivere Masterblazer è difficile, giocare anche, ma vale decisamente più di queste poche righe e di quello che costa sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia. L'unico possibile pelo nell'uovo è che è stato fatto ben poco per evolvere il gioco rispetto alla sua versione originale. Da un lato è segno che alla Rainbow Arts sono convinti, non senza ragione, che il meccanismo funzioni ancora alla perfezione, dall'altro però i vecchi fan di Balblazer non avranno nuovi stimoli. Chi non l'ha mai visto però se lo procuri.



AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

SEGA MEGAORIVE L.390.000

ATARI 1040 L.830.000

NINTENDO POWER GLOVE L.199.000

PC - AT 286 A PARTIRE DA L.980.000

SOUND BLASTER L.390.000

DRIVE ESTERNO PER ST L.220.000

*** ESPANSIONE PER ST 1/2 MEGA L.340.000**

* si possono montare anche senza saldature

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI
PER AMIGA - ST - C64 - MSX - ZX**

**CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA -
ATARI**

**VENITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA**

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920



La Electronic Arts è sempre stata considerata come una delle migliori software house nel campo dei roleplaying-adventure. Molti dei suoi titoli (Bard's Tale, Star Flight, o Hound of Shadows, solo per citarne alcuni), sono diventati dei veri best-seller, grazie ad un'alta qualità grafica, e a frame, che col tempo sono divenute via via più complesse ed avvincenti.

Oggi, ci troviamo davanti a The Lord of the Rings (LoR), che non smentisce la gloriosa tradizione, e pare essere un prodotto che si pone ai massimi vertici qualitativi, sia per quanto riguarda la grafica, che per quanto riguarda l'ambientazione e la trama. Ecco, il vero punto di forza del programma sta proprio nella trama, che ricade in modo fedele la nota saga del Signore Degli Anelli di Tolkien, il papà del genere fantasy. E siccome una tale storia è troppo vasta per poter essere racchiusa in un solo prodotto (a meno di non avere 10 o più dischetti a disposizione), ecco che ci troviamo a giocare la prima di tre parti, che l'ontinua informata ci dicono vedranno la luce approssimativamente ogni otto mesi.

La storia, per quei due o tre che non hanno ancora letto il libro, tratta della vicenda di Frodo Baggins, un Hobbit venuto in possesso di un anello magico che dona l'invisibilità a chi lo indossa, che si trova coinvolto nell'eterna lotta combattuta tra il Bene ed il Male. L'anello infatti, è ardentemente concupito da Sannon, l'oscuro signore, che invia i suoi servitori (i Nazgul) alla ricerca del prezioso oggetto.

Frodo, aiutato da Gandalf il mago e da una compagnia formata da amici ed alleati, ha come compito quello di distruggere l'anello, gettandolo nella fornace di Monte Fato, nel bel mezzo di Mordor, regione in cui domina e dimora l'oscuro signore. Il tutto sfuggendo sia alla caccia dei Nazgul e degli orchi, sia ad altri innumerevoli pericoli. Basare l'avventura su un tale libro, presenta delle grosse sfide, dal momento che una storia così complessa e ricca di fascino è già stata da prima, e l'aggiunta di nuovi elementi (necessari per non rendere il gioco una noiosa ripetizione di fatti già noti par chi ha letto il libro), deve essere attentamente calibrata, per non stravolgere il senso del racconto. Giocando però, ci si accorge di come tutto sia stato studiato attentamente, con la storia che praticamente ricomincia quella che tutti conosciamo, e con molti enigmi e dettagli in più.



Durante il gioco si incontrano numerosi personaggi con cui si può dialogare. In questo caso stiamo consolando una bambina.

Vi sono infatti numerose trame secondarie che permettono al giocatore una grande libertà di azione, pur rispettando il succedersi degli avvenimenti propri della storia principale. L'impostazione grafica è simile a quella della serie Ultima, con vista dall'alto e possibilità di vagabondare in giro a nostro piacimento. È possibile inoltre far interagire tutti i

LORD OF THE RINGS

Applausi a scena aperta per l'ELECTRONIC ARTS/ INTERPLAY per questa nuova versione del "Signore Degli Anelli" di J.R.R. Tolkien.

membr del nostro gruppo, ognuno dei quali possiede caratteristiche ed abilità particolari. Infatti, oltre alle solite caratteristiche di forza, destrezza, ecc., possediamo anche degli skill, cioè delle abilità speciali grazie alle quali possiamo saltare, nascondersi, scassinare serrature, e così via, sulla falsariga delle regole di un famoso gioco di ruolo (M.E.R.P.), tradotto ultimamente anche in lingua italiana da Stralibri. Esiste un menu comandi richiamabile, che ci permette di effettuare anche tramite mouse le operazioni effettuate più di frequente (parlare, prendere, usare, combattere, ecc.). Una menzione particolare merita la magia, molto meno diffusa nell'universo tolkieniano rispetto a quello di Dungeons & Dragons, ma proprio per questo estremamente più preziosa ed efficace. Tutti i problemi incontrati durante il gioco si basano su situazioni studiate ed elaborate accuratamente. Ogni cosa quindi è logica e precisamente correlata al flusso degli avvenimenti principali e/o secondari. Proprio per questo vi consigliamo di esplorare per bene tutta la contee prima di intraprendere il viaggio verso Brea, che troverete andando ad est, oltre la Vecchia Foresta ed i Tumuli. E prima di avventurarsi in luoghi da tutti descritti come pericolosi (le rovine ad esempio), è necessario essere armati ed equipaggiati di tutto punto. E bene anche far entrare in compagnia più personaggi possibili, perché si sa, l'unione fa la forza....

Non dimenticate poi di parlare con tutte le persone che incontrate, interrogandole spesso sulle novità che stanno avvenendo nella regione (news).

L'unico punto debole, se vogliamo andare a cercare il pelo nell'uovo, consiste nella scarsa maneggevolezza dei menu comandi, che unitamente ad una eccessiva sensibilità del mouse, rende inizialmente preferibile l'uso della tastiera, rispetto al nostro solitamente lido topolino. Ma ogni neo viene spazzato via dalla bellezza della grafica, veramente di altissimo livello, con un'interfaccia meravigliosa. Basa con i driver "pseudocoloriEGA", da ora solo solida e genuina VGA in 256 colori/256!

Di solito si uno sbaglia a installare il programma,

e seleziona il modo EGA invece di quello VGA, quasi non se ne accorge, mentre in questo caso c'è un vero abisso. Inoltre LoR è una vera marna per quanto possiedono un PS/2 modello 30, la cui scheda MCGA, non permette di usare né la risoluzione EGA, né tanto meno quella VGA, pur essendo fornito di un eccezionale monitor a colori. Ebbene, eccovi serviti. Ecco un vero diver che sfrutta al meglio le capacità di questo tanto bistrattato modo grafico. E vi sfido a trovare delle differenze nelle schermate, rispetto a quelle VGA. Non ci sono assolutamente. Per quel che riguarda il sonoro, si tratta come al solito di cavar sangue dalle rape, ma se possiede una scheda audio le cose cambiano in meglio.

Insomma, un gioco raccomandato per grafica ed ambientazione, che incalcherà al video tutti gli appassionati del genere fantasy, e non solo loro.

5
0

ora giorno settimana mese anno

L'aspetto grafico attira immediatamente, poi come fa tutti gli anni, si vuole un po' di tempo per familiarizzare con i comandi e consultare il fare dei vari programmi. Tuttavia, una volta stabilita la base, la trama, diventa davvero il vero piacere e mistero di avventura. Insieme a quella carteggiata l'avventura, l'atmosfera è... fino alla seconda puntata della serie.

E VOTO

925

La grafica di altissimo livello, con un'interfaccia di facile e logica lettura. L'unico neo è la gestione del mouse, che non è tra i più comodi. Il suono è quello che si, ma richiede un'altro gioco su hardware dotato di schede appropriate Sound Blaster, AdLib, Roland, ecc.

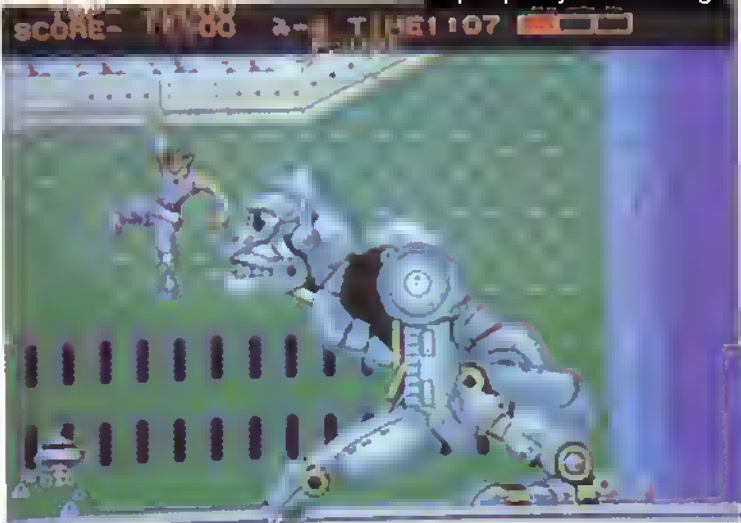
PC

La grafica di altissimo livello, con un'interfaccia di facile e logica lettura. L'unico neo è la gestione del mouse, che non è tra i più comodi. Il suono è quello che si, ma richiede un'altro gioco su hardware dotato di schede appropriate Sound Blaster, AdLib, Roland, ecc.

PIANO DELLE USCITE

PC	L59000d	USATO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni



Appena o un filo (anzi, o una maniglia) manovra il gettone al proprio e spazzicarvi.

Il comunismo orientale potrà aver perso potere, ma ciò non ha impedito alla Capcom di convertire il coin-op più filocapitalista della storia sul gioiello a 16-bit della Sega. Ma Strider sul Megadrive è bello quanto la versione della US Gold per Amiga? Ci potete scommettere!

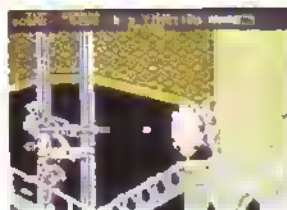
Ambientato a metà del prossimo secolo, Strider va molto oltre la media dei giochi d'azione a scorrimento a base di piattaforme. Il giocatore controlla l'agile spia Strider in missione per rubare dei segreti celati nel bel mezzo della Russia sovietica. Sfortunatamente, i russi hanno altri progetti e lanciano una miriade di ostacoli, agenti del KGB emostri meccanici per bloccare il nostro indomito eroe. Si può scegliere se avere tre, quattro o cinque vite per partita e ogni vita viene persa dopo tre attacchi.

Il nostro alter ego al silicio è molto agile e può abbassarsi, correre, saltare, strisciare e rotolarsi. Ci si può prendere cura degli avversari con la propria spada. Quest'arma produce un raggio di luce super-veloce che distrugge quasi tutto ciò che trova sul suo cammino. Strada facendo si può aumentare la portata e la potenza di questa spada accendendo un bonus. Fra le altre cose utili che si possono trovare ci sono punti-fuori addizionali, satelliti d'assalto automatici, aquile elettroniche e un bonus che dona invincibilità temporanea. I pod armati sono dei simpatici aiutanti che vagano per tutto lo schermo (e persino poco oltre i suoi confini) assalendo tutti i nemici che incontrano. Se si hanno già due pod attivi quando se ne raccoglie un terzo apparirà una utilissima pantera robotica. Peccato che questa robobestia sia un po' scema e se ne stia ferma mentre le sparano addosso e la distruggono.

Il gioco si svolge su cinque livelli distinti: ognuno con ostacoli, mostri e fondali differenti. Si comincia

STRIDER

Il classico a gettoni della CAPCOM arriva finalmente sul Megadrive.



Questo grosso cane meccanico preme il nostro eroe. Suggerimento: cerca di saltare il più vicino possibile al cattivo mentre scende, perché non resiste a molti colpi.



Dicono che le fedi al neon brillino forte al Kremlo.



Il Politburo ha adottato un nuovo stile politico... il partito superformentato armato.

CIP 5

MEGADRIVE

919

Alto rendimento: tutto parlatore di Strider continua a essere un gioco di grande successo, ma soprattutto, in questo caso, è un gioco di grande successo per il suo prezzo. Il gioco è stato convertito in un gioco di grande successo per il suo prezzo. Il gioco è stato convertito in un gioco di grande successo per il suo prezzo.

PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE L100000cart. USCITO

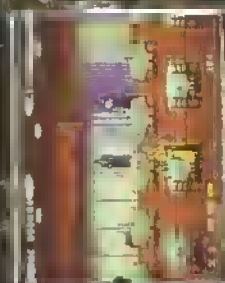
capacità. La notevole quantità di sprite sfarfallanti è l'unico aspetto negativo della grafica. Strider possiede 32 esotiche colonne sonore con titoli come Tunnel Siberiano, Massa di Nuvole, Gravità Insolita, Uroboros - Il Dittatore di Ferro e Masque Cuore Freddo. Ogni musica ha quel particolare stile giapponese per il sonoro FM sintetizzato. Gli effetti sonori comprendono 38 suoni semplici e otto effetti campionati con urla, dialoghi e risate.

Quest'ultima conversione da coin-op è una di quelle cartucce che "si devono" avere. Compratela, giocateci e fate venire un accidente ai vostri amici con la qualità non solo di quest'adattamento ma anche del vostro Megadrive. A meno che non possiediate un campionario Technomic, Strider è il migliore esempio di come usare otto Megadrive.

SEGA®

Sola SEGA, i leader dei Videogiochi Arcade e, potevo creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed ovincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.

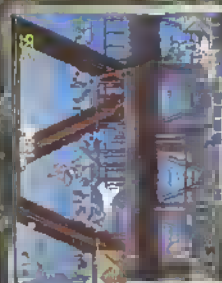
16-BIT



1014 DICK TRUCK



1001 ARROW FLASH



1114 SHADOW DANCER



1001 ARROW FLASH



<http://speccky.altervista.org/>
Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, 1 controller con il controllo a joystick e la cosetta "Archie" - "ALTERE BEAST".



GIOCHI PREZIOSI

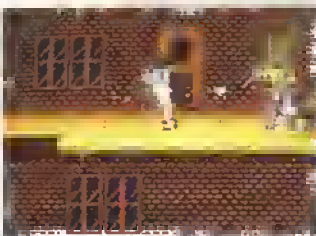
SEGA® MEGA DRIVE®

MOONWALKER

È tornato: è cattivo, nero e decisamente pazzo, nel nuovo gioco per Megadrive della SEGA

Michael può essere cattivo ("bad") in che vuole nella vita reale, ma in questo gioco non può che aspirare al secondo posto. Infatti in questo programma il giocatore impersona MJ vestito da "smooth criminal" e combatte (si, combatte) in cinque scene del film Moonwalker. Si comincia in un bar, si procede attraverso qualche bosco infestato da spettri e un paio di fortezze pesantemente armate e si finisce con una battaglia spaziale in 3D con "Mr. Big". I livelli sono differenziati solamente dai fondali, mentre l'azione e gli ostacoli rimangono gli stessi - e in un certo senso limitano il tutto.

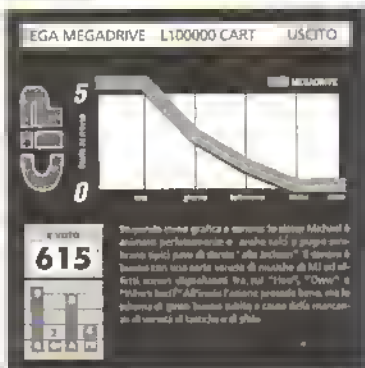
Michael affronta un mondo con scrolling ad otto direzioni con niente di più di un'agilità da ballerino (fresa bene - mentre combatte fa piroette e passi assorbiti) e una certa quantità di magia (che poi sa-



Michael lancia il suo cappello esplosivo ad uno dei nemici più duri. Dopo tutto, chi ha tempo per fermarsi e far salotto con tutte quelle ragazze ancora da salvare?

rebbe energia). Inoltre possiede un cappello che funziona come una smart bomb. Gli avversari, d'altra parte, si limitano a una tecnologia più vecchia e collaudata e appaiono armati di pistole e lucili per fargli/ci la festa non appena possibile. Per liberarsi di essi si può usare il cappello (e un bel po' di energia), un bel calcione (da perfetto ballerino) o si possono evitare i loro attacchi saltando. La potenza degli attacchi viene indicata dal "magicometro" in fondo allo schermo. Più MJ viene colpito, più diminuisce la magia; quando questa arriva al limite inferiore Mike perde una vita.

La ragione per cui Michael ha abbandonato il suo appartamento asettico è che Mr. Big ha rapito quasi tutti gli amici del nostro eroe - all'incirca dieci dozzine di ragazzine tutte uguali. Sembra che dei ragazzi non valga la pena preoccuparsi (chiaralo



scemo).

In ogni livello le bimbe si trovano dietro a delle porte sorvegliate da tipacci che, ovviamente, diventano sempre più cattivi col procedere del gioco. Una volta recuperate tutte le ragazzine di un livello si arriva alla sfida finale, come in Shinobi, che può comportare un solo nemico come un'intera armata di avversari. E se vi state preoccupando per sangue e violenza, bisogna sottolineare che anche se Michael liti a pugni e annienta i nemici a calci, non la loro male per davvero. Non vogliamo mica pubblicizzare la violenza, no?

Salviamo i bambini, battiamo Mr. Big e facciamo un sacco di uletti scemi. Saremo abbastanza cattivi? Il gioco lo è di certo...

Arti marziali a mille con l'ELECTRONIC ARTS

Il Budokan sta alle arti marziali come Sanremo sta alla musica italiana. Ogni anno vi si tiene infatti un torneo definitivo di combattimenti cui partecipano atleti di tutto il mondo dotati ognuno delle proprie armi. Il giocatore è un ex leppista al di sopra della media, che è stato portato dalla propria abitazione di periferia a un dojo completamente attrezzato dove potrà allenarsi in quattro delle arti più famose (karate, kendo, ba e nunchaku). Poi bisognerà andare al Budokan per guadagnarsi fama, denaro e il titolo di "Tizio Più Pericoloso del Mondo".

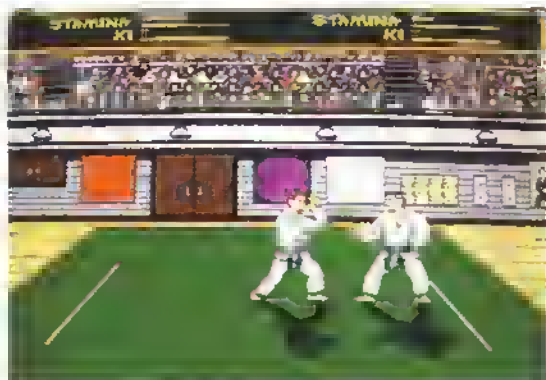
All'inizio ci si trova nel mezzo del cortile del dojo. Tutt'intorno ci sono i quattro padiglioni che ospitano le lezioni e una pedana di allenamento

BUDOKAN

dove si può lottare contro un avversario dotato di armi diverse dalle proprie per crearsi le tecniche vincenti necessarie a battere un atleta meglio attrezzato.

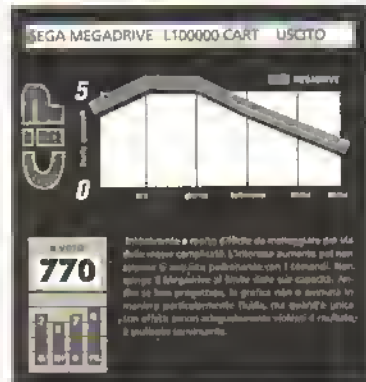
Per imparare le varie arti si fatica molto di più che in un normale picchiadino, più che altro perché ci sono molte più mosse del normale. Invece di usare i semplici comandi a otto direzioni, ogni stile usa anche delle combinazioni che provocano attacchi nuovi e mortali: ad esempio muovere il comando in alto a destra, premere un pulsante e poi spostare rapidamente a sinistra fa fare al nostro karateka un calcio volante rotante - sempre che si possieda abbastanza tempismo.

Una volta che ci si sente pronti per affrontare il Budokan bisognerà scontrarsi con una dozzina di avversari diversi specializzati in ogni sorta di tecniche e di armi, alcune delle quali sconosciute



L'allenamento è finito. Uno di noi si trova di fronte ai primi dodici lottatori del Budokan. Lo stiamo affrontando con il karate, una delle arti più rapide ma anche la più difficile da padroneggiare.

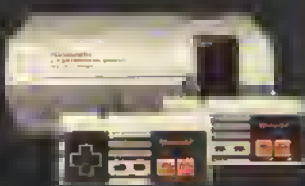
come i tonfa. Dire che gli avversari sono duri da battere e usare un eufemismo è mezzo. Ci vogliono ore e ore di pratica prima di avere una speranza di poter sopravvivere al torneo. Buona Fortuna.



NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



Chi scopre il trucco è più dritta: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Can un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbottibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superafferte! Mondate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutta per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!



Per iscriversi al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

KA

DAYS OF THUNDER

Wham. Lanciati a 200 all'ora sulle orme di Tom Cruise! Days of Thunder è basato su uno dei successi cinematografici di quest'autunno, una specie di Top Gun con macchine da corsa al posto degli aerei. Il giocatore veste i panni di Cole Trickle, guidatore principiante e smanioso di vincere la competizione dell'anno: la corsa di Daytona in Florida.

Il gioco propone un campionato disputato in otto corse. Il giocatore deve lottare contro quindici avversari, inclusi Rowdy Burns e Russ Wheeler (due personaggi del film). Ci sono circuiti di gara diversi (due competizioni che si tengono a Daytona).

Ogni pista ha lunghezza e difficoltà variabili. La posizione di partenza viene determinata da una prova di qualificazione su quattro giri. Le piste, veloci e piene di curve, mettono i brividi - spesso a ragione! Se le cose vanno male, lo sponsor può richiedere al giocatore di dimostrare la sua abilità: in un test a cronometro - è necessario superare questa prova o addio sponsor.

Fortunatamente non è necessario vincere sempre. È il guidatore che ha accumulato più punti alla fine del campionato ad essere incoronato d'alloro. Essere in testa al termine di un giro, in una gara, assegna inoltre al giocatore punti bonus. La stagione delle corse si svolge su piste ai quattro angoli d'America, da Phoenix ad Atlanta.

Durante la gara la vista è alle spalle della macchina, leggermente spostata verso l'alto. Il cruscotto, nella parte inferiore dello schermo, aggiorna la situazione del carburante e dei danni subiti. Due quadranti classici raffigurano il contagiri ed il tachimetro. Il contagiri informa sullo sforzo a cui viene sottoposto il motore in un dato momento. È possibile accelerare fino a 200 miglia orarie, ma tentare una curva a questa velocità equivale a suicidarsi. Durante la gara è fondamentale tenere d'occhio i danni subiti: le gom-



Tom Cruise e Robert Duvall combattono una guerra di nervi durante il film... ma almeno non sono costretti a giocare al gioco! Days of Thunder © 1990 Paramount.

me si consumano ed il motore si logora, e questi fattori incidono sensibilmente sulla velocità del mazzo. Una gomma scoppiata costringe il pilota a dirigersi lentamente verso i box mentre fondero il motore equivale a trovarsi a piedi.

Le fermate ai box sono comunque essenziali, nonostante sia meglio non farne molte durante una corsa. Durante queste soste il giocatore può cambiare da-

**Il film,
la colonna
sonora... e ora
il gioco.
La MINDSCAPE
entra in gara
sul NES...**



Indovinate qual è il nostro eroe.

TATTICHE NASCAR

Side-slapping: Tagliare la strada ad altre vetture o urtarle con la propria sono tattiche permesse in questo gioco. Il pericolo sta nel finire fuori strada o nel logorare troppo la vettura.

The Pipe-line: Risalire verso il bordo del circuito e tuffarsi bruscamente verso l'interno aggiunge alla propria velocità i benefici della forza di gravità... ma attenzione! Gli altri guidatori probabilmente stanno tentando proprio la stessa manovra.

Slipstreaming: Guidare alle spalle di un avversario lento e a tutta velocità permette di risparmiare carburante sfruttando la sua scia. Uscire dalla scia fa inoltre guadagnare alla vettura del giocatore un'accelerazione non indifferente. Gare sono state vinte o perse grazie a questa tattica.

una a quattro gomme, ripara il motore e rifornirsi di carburante - naturalmente ogni secondo trascorso ai box è un secondo perso nel tempo finale di gara.

Lascio il commento finale all'attore e aspirante corridore Tom Cruise:

...Correre non è diverso da recitare. È una sfida fisica e mentale. Non potete aspettarvi di sbucare dal nulla ed arrivare subito primi - occorrono intelligenza e sacrifici!

5
CIP
0

Non fa urtare al capoluogo, ma la cosa non ha importanza se la giocabilità è buona. Ah! non lo è. Eccetto. Forse ci piacerebbe di tanto in tanto, ma non ci conta nulla.

A VOCE
678

N. E. S.

Alfano, che delirava. Se non fosse una gara di NASCAR su qualche TV privata saprei che sarebbe un divertimento ragguardevole e nessuno nella televisione più griffante, cosa che è difficile trovare nel gioco...

Griffa: evasione delle tasse, ma la prima volta la si fa con la massima cautela. Forse, forse!

Griffa: evasione delle tasse, ma la prima volta la si fa con la massima cautela. Forse, forse!

Griffa: evasione delle tasse, ma la prima volta la si fa con la massima cautela. Forse, forse!

NES **prezzo 10** **PRIMAVERA '91**



Le gomme iniziano a mostrare segni di usura...

TODD'S ADVENTURE IN SLIME WORLD

Durante una missione esplorativa nel settore di Andromeda, l'esploratore galattico Todd scopre un'astronave abbandonata, vi sala a bordo e recupera parte del diario del capitano.

Il diario, benché incompleto, descrive Slime World, un pianeta abitato da forme di vita viscido, attaccaticcio e disgustoso ma pieno zeppo di gemme. Questo basta a Todd per decidere di atterrare sul pianeta e mettersi alla ricerca delle preziose gemme.

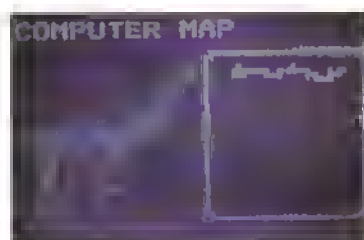
Purtroppo, Todd scopre a sue spese che "Slime World" è un pianeta dove la Legge di Murphy vige alla grande: se qualcosa può andare storto, slate certi che andrà storto.

In Todd's Adventure in Slime World indossate i panni del temerario Todd e il vostro obiettivo è quello di raccogliere più gemme possibili e contemporaneamente ritrovare l'uscita dal mondo viscido e solitario di Slime World dove vi attende una capsula di salvataggio. Sembra facile, ma Slime World è un labirinto intricatissimo di gallerie, a scorrimento orizzontale e verticale, che dovete esplorare a piedi, armati di una semplice ma efficace pistola ad acqua. Resterete stupefatti per la moltitudine di caverne, cunicoli, pericoli e schifosissime creature di ogni tipo e forma (sono in tutto 19 con nomi esotici come Octospid, Diabol, Flyhead, Tapeworm, Blob e Zet). Ci sono anche pavimenti scivolosi, attaccaticci e imbalzanti, fiumi sotterranei di viscidume e pozze d'acqua dove i pulirsi. In punti segreti del pavimento e del soffitto delle gallerie sono nascoste delle porte che permettono di accedere a gallerie segrete, spesso piene di Super gemme. Ci sono anche porte super segrete, che vengono alla luce soltanto se gli si spara contro.

Oltre alla pistola ad acqua, Todd è dotato di una

"computer map" che gli consente di visionare mappa e lungo il cammino può raccogliere diversi oggetti come "powerup" che triplicano la potenza di acqua (è una pistola ad acqua dopotutto) (potevi risparmiarci questa battutaccia, NdR), eliche, "slime shield" o scudi protettivi, megabombe, jet pack, e depulitori di pozze di viscidume. Nella avventura in modo Comlynx si può trovare anche una pistola "spai-slime" per colpire gli altri compagni d'avventura. Per visionare gli oggetti a disposizione, il cui nome appare in alto a sinistra, si deve premere il tasto Option 1, mentre premendo il tasto "Option 2" li si attiva.

Il gioco contiene sei avventure diverse, che possono essere giocate in solitario o in Comlynx da due a otto giocatori. L'obiettivo delle avventure è più o meno sempre lo stesso: raccogliere più gemme possibili e trovare l'uscita del labirinto sotterraneo - ma le situazioni in cui ci si viene a trovare variano da avventura ad avventura. La prima, intitolata Easy, è di assaggio: ci sono tutti gli ele-



Attivando la computer map si visualizza sulla destra dello schermo una cartina delle tortuose gallerie già attraversate

L'ATARI affonda fino alle ginocchia nella viscosa ma stupenda melma verde

menti del gioco ma la difficoltà è relativa. Dalla seconda in poi le cose si fanno molto più difficili. I nomi delle altre cinque avventure sono: Exploration, Action, Suspense, Logic, Arcade. Ciascuna ha le sue particolari difficoltà e caratteristiche: in Suspense, ad esempio, bisogna raccogliere dei lunghi pezzi per evitare l'esplosione di Slime World; in Logic la pistola ad acqua è quasi a bisogna trovare l'uscita basandosi soltanto sulle proprie capacità di ragionamento; Arcade è come un gioco da bar: non ci sono "restart" e bisogna arrivare il più in là possibile con la sola, unica vita di pazienza.

Il gioco è di per sé già abbastanza avvincente, ma i programmatori hanno voluto fare qualcosa di più, adottando un sistema particolare di appaizione delle varie caverne o gallerie: queste sono infatti collegate tra di loro da porte di accesso che rivelano quello che c'è al di là soltanto dopo averle attraversate. Ciò crea una certa suspense, perché non si sa mai cosa ci aspetta ogni volta che si supera la porta (assomiglia un po' al vecchio Dungeons & Dragons per Intellivision, se qualcuno se lo ricorda). Un'altra ottima pensata dei programmatori è quella di consentire il restart da qualunque punto del mondo sotterraneo già esplorato, semplicemente inserendo, nello schermo "Restart", il codice all'unanimità di sei cifre che appare nella parte bassa dello schermo ogni volta che si mette in pausa il gioco.

Insomma, il Lynx non smette mai di stupirci. Todd's Adventure in Slime World è il larzo K-gioco su tre giochi recensiti: se il buongiorno si vede dal mattino...

OTTO ESPLORATORI

Quella che segue è una "mini-recensione" invitata come lettera, che abbiamo deciso di utilizzare per arricchire la recensione di Slime World.

"Devo dire che io (Giorgio) sono appassionato di videogames fin dai tempi di Pong (qualcuno se lo ricorda?) e che di giochi elettronici ne ho visti ormai qualche migliaio, perciò non pensavo proprio che avrei finito per essere talmente catturato da uno schermo LCD così minuscolo. Giocare contemporaneamente con altri sette amici a Slime World ha finito per rivelarsi un'esperienza unica.

Dopo un po' che ci si addentra in quei cunicoli pulsanti ci si dimentica del mondo esterno ed anche delle ridotte dimensioni del monitor, ed il vostro mondo eroe può fare veramente di tutto, saltare, correre, spaiare, raccogliere i più disparati oggetti da utilizzare in seguito, precipitare per chilometri in baratri quasi senza fondo o levarsi in una pozza d'acqua, scalare un impervio condotto o aggirarsi disperatamente per evitare una mortale caduta... Ma chi è quell'uomo che li spara addosso nascosto dietro quella roccia? È forse Roberto seduto due posti più in là? E questo che invece ti aiuta ad uscire da una trappola? Ah, è Ennio tranquillamente accomodato nella fila davanti alla tua.

Eccellente. Secondo noi si tratta di un gioco veramente unico nel suo genere. Accedere alla mappa e vedere che quei quattro puntini multicolori che corrono in

una direzione attraverso i corridoi sono un gruppo di giocatori che si sono alleati tra di loro e che ce l'hanno con te non è roba di tutti i giorni, nemmeno per un incallito videoplayer.

Giorgio Rampazzo & Ennio Benetti

Giorgio ed Ennio hanno fondato, insieme ad altri amici, un club tutto particolare, come un punto d'incontro e di riferimento per gli appassionati del genere. Si chiama Dragonslayer club. "Esistono già diversi giochi da sala che permettono di giocare a più persone contemporaneamente", scrivono i nostri, "ma con la solita limitazione della medesima schermata. Noi invece vogliamo introdurre in sala-giochi il vero concetto di multigiocatori: ecco perché due Amiga collegati in net e, soprattutto, otto Lynx allacciati tra di loro (più avanti intendiamo portare altre console, del tipo al quale così costose che non non si comprerebbe mai per sé, installare modem, introdurre i giochi di avventura, strategici o di simulazione e così via: in breve un vero e proprio laboratorio Indico-Informatico).

Per chi vuole saperne di più ecco l'indirizzo: Dragonslayer Club - presso sala giochi Amyr - Via Monte Siroli, 6 - 35143 Padova - Tel. 049/8585518.



Una delle viscide e pulsanti gallerie di Slime World. Davanti a Todd ci sono due gemme. A destra in alto l'ingresso un'altra galleria.

FIGHTER

BLASTER

Senza rivali anche nel prezzo

FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES
L. 11.900

BLASTER
8
MICRO-SWITCHES
L. 17.900



Dutch and Dutch

LEADER
DISTRIBUZIONE

Questo mese nessuno rimarrà deluso. Nelle prossime 4 pagine troverete le ultime versioni per tutti i computer...

NUOVE VERSIONI

ATARI ST

POWERMONGER

Electronic Arts L. 40.000; versione Amiga recensita su K 23; K-VOTO 973

Finalmente è arrivato! Conducelte una ventria di uomini lungo 195 terre da conquistare e saccheggiare, il tutto controllato da un grappolo di icone. Ma attenzione, questa semplice interfaccia nasconde un gioco di notevole profondità strategica e per una volta questa definizione completamente giustifica. Gialcamente identica alla versione Amiga, la Bullfrog ha fatto un ottimo lavoro anche con il sonoro. I suoni potranno anche essere un po' meno curati ma rispecchiano le migliori aspettative che è il minimo considerato il ruolo importantissimo che gli effetti sonori rivestono nel gioco quali indizi di ciò che sta succedendo. Anche il gioco naturalmente è identico: perché rivederlo o coneggarlo se non presentava problemi? Non ci sono abbastanza superlativi nel dizionario per fare giustizia a questo gioco quindi catapultatevi nel vostro negozio di ludica e compratelo. Che dite di più?

ATARI ST: K-VOTO 973



Powermonger sull'Atari ST. Strategia ad alto livello per le masse.

IBM PC

PRINCE OF PERSIA

OmniMark/Broderbund L. 29.000; versione Amiga recensita su K 25; K-VOTO 915

Nessuna lamentela, questa è una versione di buon livello. Mentre i fondali di Prince of Persia non sono nulla di eccezionale neanche su Amiga, consistendo principalmente in mura di celle e piattaforme, l'animazione del personaggio principale è superba e fortunatamente questo non fa eccezione sul PC.

La trama di questo giovane parente di Karateka (30 e lode a chi sa lo ricorda...), in tutta sincerità, davvero ordinaria: il principe deve attraversare le prigioni del malvagio visir in sessanta minuti altrimenti la principessa prigioniera cadrà nelle mani

mani del perfido rapitore. Ma piuttosto che nello sconfiggere la solita valanga di demoni e goblin, il compito del principe consiste nell'elaborare le strategie necessarie a superare piattaforme che si muovono, evitare tagliole ed eludere guardie armate di spada (sebbene ci sia anche posto per il combattimento, intendiamoci).

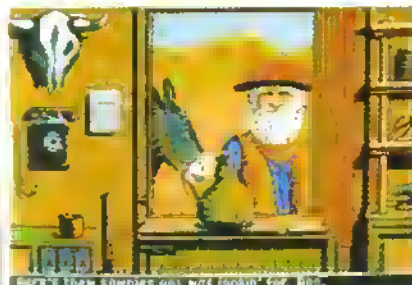
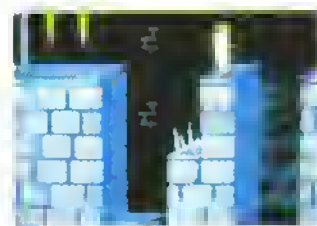
La grafica del PC è perfettamente all'altezza e gli effetti sono digitalizzati (saracenesche che si aprono, pulsanti che scattano) danno utili indizi per risolvere i problemi. Anche la musica buona essendo costituita da numerosi temi differenti e variazioni da suscitare interesse ed approvazione anche per chi usa l'altoparlante interno.

Fornito su un unico dischetto da 3 1/2 o 5 1/4 il gioco può essere trasferito su hard disk e soprattutto tutte le schede grafiche. Il controllo avviene

avverrà tramite tastiera o joystick ed prevista anche un'opzione di salvataggio. Progettato dalla Broderbund in Francia, Prince of Persia ben disegnato ed animato ed un gioco da non perdere.

PC: K-VOTO 905

Prince of Persia sul PC. Attenzione! Guardatevi dalle argentee lance del destino!



It Came From The Desert sul PC. Questa creatura pelosa davvero faticosa.

IT CAME FROM THE DESERT

Mirrorsoft/Cinemaware L.59.000; versione Amiga recensita su K 13; K-VOTO 895

Questo epico prodotto a metà tra un'avventura grafica e un gioco d'azione attinge pesantemente la sua trama da film di fantascienza anni 50 (Them, Tarantula). La grafica invece non ha niente a che vedere con le immagini in bianco e nero di questi classici: la CGA non sopportata e i colori fondali animati possono essere assaporati solo in EGA o VGA. La grafica non arriva alla sofisticazione di quella per Amiga ma gli sfondi dell'altalena e i personaggi animali sono l'attrattiva principale del gioco e, tutto sommato, non sfigurano sul PC.

Lo stesso non si può dire per la musica. Se non disponete di una scheda Roland, Adlib o Soundblaster non commettere l'errore di abilitare l'altoparlante interno: le musiche che sembrano essere formate dalle stesse quattro note ripetute all'infinito vi faranno presto impiangere il tranquillo "suono" del silenzio.

Nei panni di un geologo che indaga su strani avvenimenti nella piccola città di Lizard Breath, il giocatore sceglie azioni differenti da un menu e viene catapultato in sequenze arcade in cui neces-

▼ IT CAME FROM THE DESERT continua

necessario spegnere fuochi, uccidere formiche giganti o combattere con un coltello. La maggior parte di questi giochi è composta dal bersaglio o dall'avversario sullo sfondo e dalla mano munita di pistola, coltello o esilmore in primo piano. L'azione non particolarmente veloce o frenetica sul PC ma l'elemento di abilità riveste ancora primaria importanza.

Le sezioni strategiche dove vengono usate piazze e mappe della città per schierare le proprie forze contro l'attacco delle formiche giganti sono le più interessanti e complesse.

Fornito su quattro dischi da 3 1/2 ICFTD richiede un frequente cambio di dischi a meno di trasferire il tutto su hard disk. C'è un'opzione di salvataggio accessibile attraverso lo schermo della mappa e la possibilità di utilizzare joystick o tastiera la quale permette anche di muoversi diagonalmente premendo due tasti contemporaneamente.

Sebbene il formato della Cinemaware usato in *Rocket Ranger*, *The Three Stooges*, *Simbad* e numerosi altri sta rivelando un po' datato, ICFTD è uno dei migliori nel suo genere e la versione PC non è una delusione.

PC: K-VOTO 840

AMSTRAD CPC

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremiln L. 29.000; versione Amiga recensita su K 22; K-VOTO 875



Per qualche oscura ragione la versione per Amstrad non riesce a dare la stessa impressione di velocità dello Spectrum. La strada si snoda gradevolmente ma anche alla massima velocità il gioco non diventa mai troppo emozionante. Forse perché le collisioni con un'altra macchina o con un ostacolo non danneggiano la propria vettura ma la rallentano solamente come nelle altre versioni.

Sebbene la grafica sia ben disegnata, l'uso del colore è piuttosto limitato così, malgrado l'ottimo sonoro, il risultato finale non è molto superiore a qualsiasi altro gioco di guida.

AMSTRAD: K-VOTO 670

Lotus Esprit Turbo Challenge su Amstrad CPC. Bella grafica, ma il gioco è lento.

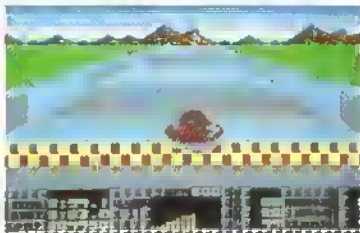
C64

S.T.U.N. RUNNER

Domark/Tengen L. 19.500/25.000 c/d; versione Amiga recensita su K 25; K-VOTO 480

Suono migliore e grafica più vivace e curata che ricambia più accuratamente i colorati tunnel poligonali della versione Amiga, rendono la versione per C64 indubbiamente migliore di quella per Spectrum (come se fosse difficile...). Ma ancora una volta la mancanza di velocità ne fa un gioco carino da vedere ma terribilmente noioso da giocare. Confrontalo con le versioni a 16 bit (bella forza...), per non menzionare lo splendido originale da bar, S.T.U.N. Runner sul C64 è uno spreco di spazio su disco.

C64: K-VOTO 410



S.T.U.N. Runner su C64. Più colori, ma che lentezza!

SPECTRUM

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremiln L. 29.000; versione Amiga recensita su K 22; K-VOTO 875

Questo gioco di guida, ufficialmente licenziato dalla Lotus, non offre nulla di speciale che non si sia già visto in decine di altri giochi del genere eccetto la doppia visuale per due giocatori - ma anche questo riporta alla mente il caro, vecchio Pitstop II.

Mentre la versione Amiga dispone di 32 circuiti, quelle a 8 bit ne hanno solo 9 ma sono ancora presenti 14 livelli di gioco ognuno con

un numero diverso di corse da completare e la scelta tra tre diversi motivi musicali. Questi ultimi sono molto buoni nella versione Spectrum e gli effetti sonori sono accettabili. È possibile scegliere anche tra cambio manuale e automatico e tra due modi di controllo differenti con il joystick.

Nel gioco in solitario la metà inferiore dello schermo occupata da un'immagine della vettura. Durante la corsa, sebbene la grafica ben disegnata sia (comprensibilmente) quasi del tutto monocromatica, l'animazione è veloce. La strada si muove in maniera convincente e anche nel modo a due giocatori con numerose altre auto sullo schermo si ha una buona sensazione di velocità.

Un gioco onesto ma un'idea non abbastanza originale da competere con successo con le decine di altri giochi di guida per lo Spectrum.

SPECTRUM: K-VOTO 789



Lotus Esprit Turbo Challenge sulla Spectrum. Il buon compromesso tra colore e velocità rende questa versione più giocabile di quella per Amstrad CPC.



S.T.U.N. RUNNER

Domark/Tengen L. 19.500; versione Amiga recensita su K 25; K-VOTO 480

Con un K-VOTO di 480 per la versione Amiga c'è giustamente da aspettarsi molto poco dalla versione 8 bit di S.T.U.N. Runner. La versione Amiga, sebbene la velocità di animazione dei poligoni sia lenta, aveva un aspetto grafico decente. Nella versione per Spectrum le gallerie colorate attraverso cui sfreccia la motocicletta spaziale sono sostituite da iagnelle, strade e gallerie molto semplici, carenti in colore e praticamente prive di animazione.

Siccome l'azione consiste solamente nel guidare la propria motocicletta lungo alcune gallerie, seguendo un percorso segnalato da stelle per raggiungere la massima velocità e cercando di passare su alcune piattaforme speciali, alcuni nemici ben disegnati renderebbero il gioco più invitante. Invece le astronavi aliene sono rappresentate da poveri piccoli spiriti che vengono distrutti quasi a malincuore (poveri piccoli, su delle astronavi così brutte...).

Il suono povero e la mappa che compare tra uno schermo e l'altro non aggiungono nulla all'azione. In definitiva è difficile trovare qualcosa da raccomandare in questo gioco a meno che non stiate cercando un regalo di compleanno per qualche vostro nemico.

SPECTRUM: K-VOTO 350

S.T.U.N. Runner sulla Spectrum. La grafica monocromatica e le gallerie ad angolo lo rendono troppo dissimili dal gioco da bar mentre la mancanza di velocità completa il giudizio (negativo).

3D SOCCER

Simulmondo L. 29.000 c/d; versione Amiga recensita su K 23; K-VOTO 845

Nella versione Amiga il gioco aveva impressionato per la fluidità e per la prospettiva nuova e innovativa. Per chi credeva che la versione per C64 sarebbe stata concettualmente diversa, a causa dell'enorme differenza fra i due sistemi, la Simulmondo ha pensato bene di smentirlo. Nonostante la logica diversità per quel che riguarda la risoluzione grafica degli sprite, il gioco rispetta la filosofia "I Play" abbracciata dalla casa di Bologna, ed introduce anche nel mondo degli 8-bit un modo diverso di giocare alle simulazioni di calcio, sicuramente meglio di Kick Off per C64.

C64: K-VOTO 790

I Play 3D Soccer su C64

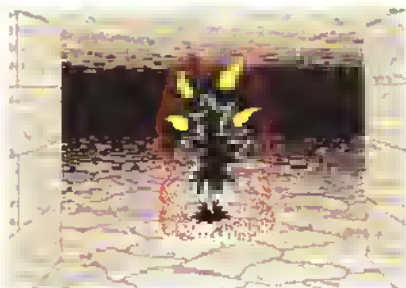


AMIGA

CHAOS STRIKES BACK

FTL L. 49.000; versione ST recensita su K 15; K-VOTO 945

Inutile dire, per chi a già giocato a Dungeon Master, che questa seconda parte è un imperativo. Lo stesso stile di gioco che ha reso DM il più amato, e il più copiato, gioco di ruolo per ora presente su computer, ci porta verso nuovi e più terribili pericoli che lei anno impegnati per lungo tempo tutti i novelli, o esperti, avventurieri. La novità vera e propria è l'editor di immagini con il quale è possibile modificare, o creare, l'aspetto dei propri personaggi, in maniera da avere un gruppo esattamente come piace a voi. E sfato aspettato a lungo, ed ha mantenuto le promesse. Da non



perdere, sempre che già possediate Dungeon Master.

AMIGA: K-VOTO 945

FINAL WHISTLE

Anco L.29.000 per Amiga.

Non è un update, ma c'è una ragione per cui Final Whistle si trova tra le pagine di questa rubrica. Non si può parlare di un nuovo prodotto perché Kick Off comincia ad avere i suoi anni, e i rimproveri che ci vengono proposti hanno raggiunto il massimo con KO 2, ma adesso basta. È chiaro che la Anco voglia sfruttare la scia del successo che KO ha suscitato in tutta Europa, ma proporre un data disk, al prezzo di 29.000 lire, che come innovazione ha solo 4 campi, il fuorigioco Ipealro in grado di suscitare più discussioni di quello vero! e la presenza del massaggiatore in caso d'infortunio e davvero troppo. D'accordo, se si possiede 1mb, e non si è caduti nel tranello di acquistare KO 2 espanso, si potranno aggiungere arbitro, guardalinee e rovesciate, ma mi sembra sempre un po' poco.

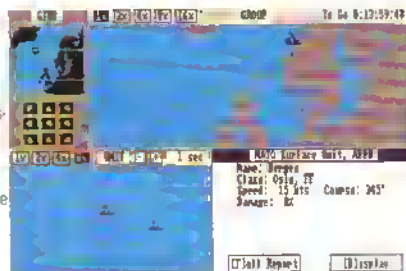
In conclusione, un gioco come Kick Off è davvero il massimo per chi ama giocare con un simulatore di calcio, ma speriamo che i prossimi data disk aggiungano qualcosa di realmente nuovo o costino qualcosa in meno. Questa è la ragione del voto basso: il rapporto prezzo/qualità si sta facendo troppo tenue.

AMIGA: K-VOTO 700

HARPOON

PSS L. 59.000; versione PC recensita su K 17; K-VOTO 940

In uno scenario ormai appartenente al passato, la flotta alleata della NATO e quella sovietica si scontrano nel gergo teatro del Nord Atlantico. Progettato dal mitico Larry Bond (analista militare, arbitro di wargame e autore di libri di successo come Uragano Rosso), Harpoon ricostruisce fedelmente i meccanismi della moderna guerra aeronavale, dal munizionamento della singola arma, alle capacità dei sistemi di individuazione, alle strategie di teatro. La versione Amiga è leggermente più lenta della versione IBM, ma per il resto i due programmi sono identici. Imperdibile per tutti gli appassionati. **P.S. Lo scenario della guerra in Nord**



Atlantico appartiene al passato, ma sono previsti nuovi dischetti-scenario per il futuro. Forse il Golfo Persico?

AMIGA: K-VOTO 935

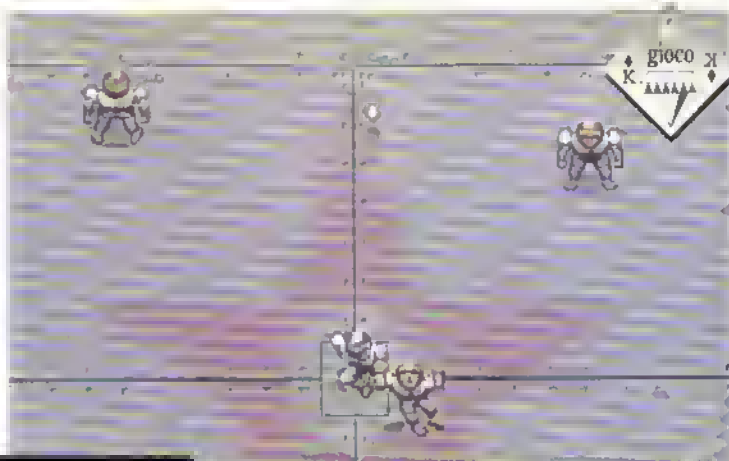
SPEEDBALL II

Imageworks L49.000; versione ST recensita su K24; K-VOTO 899

Le caratteristiche della versione Amiga che vi avevamo annunciato nella recensione su K24 sono state tutte confermate. Gli effetti sono straordinari e riescono a creare un'atmosfera da palazzetto sportivo (non perdevi il venditore di gelati durante il replay). Lo scorrimento è fluidissimo e i contatti fra i giocatori acquistano quella "fisicità metallica" che il gioco richiede. Il campo di gioco e a piastrelle enormi e tutto sembra essere giocato nella stiva di un aereo. Oltre a questi particolari, e alla colonna sonora originale dei Nabon 12, Speedball II guadagna moltissimo in giocabilità rispetto alla versione Atari. Le sfide contro il computer non sono più così impossibili e il gioco è molto più spettacolare.

Speedball II ha già vinto il premio per miglior gioco arcade del 19910 e siamo sicuri che questa versione vi terrà impegnati a lungo in sfide interminabili con e senza amici.

AMIGA: K-VOTO 950



WARGAME CONSTRUCTION SET

SSI L. 69.000; versione C64 recensita su K 6; K-VOTO B65

Per chi desidera progettare da sé le battaglie su schermo, Wargame Construction Set è un sogno divenuto realtà. Il programma permette di disegnare mappe della scala desiderata e di creare qualunque tipo di unità: catapulte, battaglioni di fanteria, robot teleguidati armati di missili, elicotteri, cavermicoli con clave e pietre, elfi, marine americani... Il limite è dato solo dalla fantasia. Il grosso difetto è che i meccanismi di gioco sono standard e quindi, gioco forzato,

molto simili e dopo un po' tutte le battaglie tendono ad assomigliarsi. WCS è comunque consigliato all'appassionato senza pretese di sollecitazione e al principiante incuriosito. La versione Amiga presenta una grafica migliore ed una gestione più fluida dei processi di design.

AMIGA: K-VOTO 835



Con War Game Construction Set si possono creare guerre e scenari a piedinello.



Over The Net per PC. Non è la foto venuta male. Le righe non si vedono per davvero.

OVER THE NET

Genias L. 29.000; versione Amiga recensita su K 23; K-voto 840.

La versione per PC di questo gioco 'esilivo' della Genias differisce per diversi motivi da quella per Amiga. La grafica degli sprite è stata ricalcata ed è molto simile, il gioco, girando in grafica EGA è piacevole agli occhi, ma il tempo di gioco è scomparso. Vi spiego. Per poter gestire al meglio le routine di animazione, il rettangolo di gioco è stato eliminato, sostituito da una distesa di sabbia (?) completa-

mente bianca: è quindi impossibile buttare la palla al di là della linea di fondo perché la linea non esiste.

Il sonoro si mantiene su buoni livelli, ma molti degli effetti grafici che erano presenti sull'Amiga, sono slati via. Ad esempio, la rete che si muoveva sotto le sferzate del vento non c'è più, e gli effetti di 'allungamento' della palla sono slati eliminati.

In generale comunque, la conversione è ben riuscita, e per essere un prodotto italiano, meritato che lino ad oggi lasciava molto a desiderare nei prodotti ludici per PC, bisogna dire che non è per niente male.

PC: K-VOTO 720

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Accessori		Kick off II (1mb) wh/ste		Creatures *	
Drive est. Amiga	299.000	Lupo Alberto *	29.000	Dick Tracy *	25.000
Passante con switch, track LED		Mig-29 luftkorr *	59.000	Dragon breed	25.000
Espansione 512kb A500	199.000	Neverending story II *	39.000	Gazza II *	25.000
Clock calendario e interruttore		Over the net *	29.000	Golden axe *	25.000
Interfaccia MIDI 500/2000	49.000	Paperino impara l'alfabeto *	39.000	Line of fire *	25.000
Joy Icomitter IBM	119.000	Personal font maker *	99.000	Neverending story II *	25.000
Joy Tac 50	39.000	Proleza *	20.000	Paperino impara l'alfabeto *	25.000
Mouse economico Amiga	59.000	Robocop 2 *	29.000	The amazing Spiderman *	25.000
Vasta scelta di CINE BOOKS		Speedball II	49.000	Total recall	25.000
		Strider II *	29.000	Ultima VI	tel.
		Supremacy	59.000		
		Team yankee *	49.000	CBM 64/128 (Cartuccia)	
		Tenaga milan *	29.000	Chase hq II (s.c.i.)	69.000
		The amazing Spiderman *	29.000	Robocop 2 *	69.000
		The animation studio *	235.000	Shadow of the bear	69.000
		Typhoon of steel (1Mb)	69.000	Wrath of the demon	tel.
		Total recall	29.000		
		Ums II (1mb) *	69.000	Ms/Dos (Disco 3 1/2")	
		Virus killer 3.1 *	39.000	AD&D: tutta la serie	tel.
		War game constr. set	69.000	Aircraft & scenery designer	99.000
		Wolfpack (rmb)	59.000	Air transport pilot	tel.
		World of light	tel.	Centurion	59.000
		Wrath of the demon	65.000	Dick Tracy *	45.000
				Dragons breath *	59.000
		Amstrad CPC (Cartuccia)		Enira	69.000
		Chase hq II (s.c.i.)	69.000	Gazza II *	tel.
		Operation Thunderbolt	69.000	Gunboat	69.000
		Robocop 2 *	69.000	Kick off II *	49.000
		CBM 64/128 (Disco)		King quest V (vgs/drive HD)	99.000
		Buck Rogers	59.000	Knight of the sky	89.000
				Life & death II	49.000

Questa è solo una lista parziale:
per avere il catalogo a colori gratuitamente e
senza impegno telefonate al n° 031 300.174

SoftMail è un servizio di consulenza e assistenza per computeristi e per chi vuole acquistare programmi originali per computer.

Ms/Dos (Disco 3 1/2)

AdLib: tutta la serie		tel.
Das boot	59.000	
Instrument light trainer	179.000	
King quest V (ega)	95.000	
Mig-29 luftkorr	59.000	
Over the net	39.000	
Red Baron (vgs)	89.000	
Test drive II	99.000	
4x sports diving *	59.000	

Per le versioni da 5" telefonare

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleone 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74 Fax (031) 30.02.14
SF desidera ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO Lit. 25.000 (SPESA ESCLUSA) TOTALE Lit.

☐ Pagare al postino in contrassegno

Addebito importo sulla mia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Numero sced

Cognome e nome

Indirizzo

CAP Città P.v. Tel.

* FIRMA (Se non avrete quella di un genitore)

Verranno inviate SOLO gli ordini firmati

Drakken

I fratelli Greco guidano gli avventurieri dispersi nella landa di Drakken in altre cinque missioni...

Livello 4

La prossima mossa consiste nell'entrare nelle lande ghiacciate del nord, e arrivare al palazzo del Principe Nakhikhen (se non avete esplorato l'area del Dungeon del terzo livello, non potrete entrare in questo palazzo). Raggiunto il maniero, entrateci tranquillamente: scoprirete che è stato attaccato. Il solo servo rimasto in vita vi dirà di andare a ovest fino al palazzo della Principessa Nakhikha.

Livello 5

Il modo più diretto di raggiungere questa locazione è quello di seguire la strada a ovest dell'ex-palazzo del Principe Nakhikhen. Superate l'incrocio e continuate a ovest. Dopo un po', giungerete al piccolo rifugio di Nakhikha.

Entrate nel palazzo e operate sul simbolo alla destra del passaggio. Mandate il vostro guerriero attraverso l'apertura e eliminate il cavaliere Drakh; quindi fate passare il resto del vostro gruppo.

Ora aprite le porte con gli incantesimi appropriati e andate a destra, nell'armiera. Se vi sembra opportuno, equipaggiate i vostri personaggi con gli oggetti che vi troverete, indi muovete lo Scout e il Warrior, seguiti dagli Umeni Magici, nella stanza in basso (spell 7).

Dopo aver sconfitto gli avversari, utilizzate lo Scout per entrare nella stanza successiva - possibilmente rendendolo invisibile - e ignorate il Drakh Lord. Quindi proseguite verso la stanza in basso, dove troverete probabilmente un altro Drakh Lord: fate sempre gli indifferenti e aprite la porta a sinistra con un incantesimo o con una chiave. Ritornate dove avete lasciato il resto del gruppo, selezionate il Warrior e il Sorcerer, rendeteli invisibili (spell 3) e conduceteli dove prima lo Scout ha aperto la porta.

Attraversate la porta con il Warrior, ed entrate in modo 'combal'. Seguite la mappa fino alla stanza rossa in basso a destra, dove incontrerete la Principessa Hordikha (attenzione a non essere più in modo 'combal' quando arriverete in questa stanza...).

Dopo averla liberata, potrete ricongiungervi con lo Scout e il Sorcerer, e lasciare il Palazzo.

Livello 6

Appena usciti, dirigetevi a sud verso la zona acquitrinosa, dove dovrete seguire la mappa e raggiungere l'abitazione-pagoda della Principessa Haaggkha. Entrate e premete (velocemente!) il simbolo a destra del passaggio per eliminare il campo di forza. Passate nella stanza successiva e mandate uno dei vostri personaggi - preferibilmente il Warrior - nella stanza seguente.

Seguite la mappa fino a raggiungere la stanza prima di quella rossa. Disabilitate il modo 'combal' e assicuratevi di avere spazio sufficiente per almeno un altro oggetto nel vostro inventario, anche a costo di sacrificare un elemento importante del vostro equipaggiamento, quindi entrate nella stanza rossa.

Qui troverete la Principessa Haaggkha: se la interrogate, vi consegnerà una lista di istruzioni e un'arma molto speciale, una Drags +2. Ottenuta

Tricks 'n' Tactics

Bentornati all'angolo kurato dall'ormai famoso (o, meglio, famigerato) Paolo Paglianti (che, vi ricordiamo, risponde alle vostre domande tutti i venerdì dalle 18 alle 19). In queste pagine troverete le puntate finali delle guide a Xenomorph, Neuromancer e a Shadow of the Beast II, il proseguimento di quelle per Drakken e Operation Stealth, la soluzione di Time Machine, il secondo livello di Cadaver, più uno special sul nuovo e già mitico gioco della Bronderbound, Prince of Persia!

l'arma potete anche tornare dai vostri compagni e uscire dall'edificio.

Tuttavia, se volete trovare altri oggetti e una seconda, micidiale arma, mandate uno o due personaggi nella stanza che si trova in basso nella mappa del palazzo. Nella stanza che precede quella del drago, troverete quattro meccanismi: posizionatevi con i numeri mostrati utilizzando i comandi 'opera' e 'esamina', e entrate poi nella lana del drago. State attenti a non farvi morder-

re e passate attraverso il passaggio in basso. Vi ritroverete in un'umida caverna, che nasconde per voi un'altra Drags, un'armatura, un anello e un vial.

Livello 7

Ritornate di nuovo al palazzo del Principe Hordikhen, e salvate la posizione su disco. Aprite la strada fino alla stanza del principe. Rendete invisibile il Warrior e armatelo con la speciale Drags trovata nel livello precedente, quindi mandatelo nella stanza del Principe, ed eliminatelo.

Utilizzando la nuova arma, il confronto con il principe non dovrebbe essere troppo pericoloso, ma se la situazione dovesse prendere una brutta piega, resettate e ricaricate.

Livello 8

Appena Hordikhen ha lasciato questa valle di lacrime, ritornate nella piccola abitazione di Haaggkha, dove lei vi parlerà della nuova missione che vi aspetta (tra un mese anche sulle pagine del nuovo numero di K...).



Shadow of the Beast 2

La Yodas Crew prosegue il racconto della sua avventura nel mondo bestiale della Psygnosis.

A questo punto dovrete trovarvi in prigione. Offrite la birra alla guardia, quindi uscite ed eliminatela. Raccogliete la chiave che lascia cadere. Arrampicatevi e saltate sulla prima piattaforma a sinistra. Utilizzate la chiave per liberare il prigioniero. Tornate indietro a destra fino alla catena. Salite fino in cima e saltate a sinistra. Eliminate le guardie e prendete l'anello. Correte a destra e saltate dove il prigioniero sta cercando di scappare. Utilizzate la chiave e correte a destra. Salite gli scalini per uscire da dove siete entrati.

Andate a destra fino a quando non trovate il ponte, dove c'è il Lizard Giant. Continuate a destra, e offrite l'anello al vecchio saggio. Quindi consegnategli la pergamena. Raccogliete l'arma e andate a sinistra, lasciatevi cadere nel fiume, e, dopo aver superato il vortice, correte a destra. Quindi andate di nuovo giù e poi ancora a destra. Salite sulla corda e saltate sull'altro lato. Prendete il corno, saltate di nuovo sulla corda e scendete.

Andate a destra fino alla lumaca e chiedete notizie di Karameon. Rispondete 'Yes' a entrambe le domande. Ora correte a destra ed eliminate le due creature. Continuate ad andare a destra, lasciatevi cadere dalla ruota, e superate la creatura a destra che esce dal tronco. Utilizzate il corno e salite sulla schiena dell'animale che vi porterà sull'altra riva del mare. Ora andate a destra, scendete gli scalini e proseguite fino a trovare Zekel. Eliminatelo e avrete finito il gioco. Complimenti!

Prince of Persia Special!



Immagine 3

level I

Andate a destra, lasciatevi cadere, e proseguite a destra. Invece di cadere direttamente nel pozzo, calatevi lentamente. Uscite a sinistra. Saltate il baratro che vi troverete davanti, e passate sulla piattaforma leggermente alzata, che aprirà la grata del passaggio a sinistra. Uscite a sinistra. Ora lasciatevi cadere dalla piattaforma, andate a destra per azionare la grata, e correte a sinistra, saltando il pozzo. Entrate nel nuovo schermo, aprite la grata con la prima piattaforma rialzata, quindi saltate la seconda, che invece aziona il meccanismo di chiusura (immagine 1). Nello schermo successivo dovete saltare il baratro, passare sulle due piattaforme "traballanti" e scendere quando sono cadute. Uscite a sinistra, scendete di nuovo e raccogliete la spada. Quindi uscite a destra, salite sulla piattaforma (che aziona la grata), posizionatevi sul bordo (per raggiungere il bordo, potete fare dei salti in alto, come se doveste arrampicarvi di un livello, perché quando atterrate, l'ormino è leggermente spostato in avanti). Quindi ritornate al secondo schermo, dove vi siete lasciati cadere la prima volta. Uscite a destra ed eliminate la guardia (leggete il riquadro "Come eliminare le guardie"). Andate di nuovo a destra, saltate sulla piattaforma in alto a destra (basta toccarla con le mani) per aprire la porta e passate al secondo livello (immagine 2).

Per aiutare tutti i principi imprigionati nei sotterranei del perfido sultano, abbiamo "lavorato" duro per scoprire i segreti dei primi quattro micidiali livelli.



Immagine 4

level 2

Uscite cautamente a sinistra. Correte verso sinistra, ma state attenti a fermarvi in tempo per estrarre la spada in modo da combattere con la guardia. Andate nello schermo a sinistra fino a quando non trovate la piattaforma instabile. Bevetela la pozione (se doveste recuperare le energie), saltate o attraversate cautamente gli spuntori (immagine 4) e passate nello schermo successivo. Salite sulla piattaforma superiore, quindi saltate su quella a sinistra. Ora saltate di nuovo, raggiungete il passaggio in alto e uscite a sinistra. Eliminate la guardia e passate sulla piattaforma rialzata per aprire la grata, quindi passate nello schermo seguente. Correte verso sinistra e saltate la piattaforma rialzata, perché chiude la grata. Continuate a sinistra e lasciatevi cadere. Affrontate la guardia, e proseguite verso sinistra. In questo schermo troverete una pozione grigia, che non vi conviene bere... Salite, uscite a sinistra, evitate con un abile salto il pozzo, ed eliminate l'ennesima guardia. Uscite a sinistra. Continuate a sinistra, ma state attenti agli spuntori. Saltate il pozzo, e salite di due livelli, quindi saltate lo stesso pozzo e uscite a destra. Salite sul corridoio rialzato ed uccidete l'ultima

guardia. Superate lo schermo con la porta (chiusa...), e in quello successivo, saltate l'abisso, azionate la piattaforma rialzata, e ritornate nel livello precedente, dove troverete la porta aperta (immagine 5).



Immagine 1



Immagine 2



Immagine 5



Immagine 6



level 3

Uscite a destra. Salite due volte, giratevi e saltate a destra. Raggiungete la piattaforma a destra, giratevi di nuovo e saltate. Uscite in alto.

Salite di nuovo due volte, girate su voi stessi, e saltate a destra (figura 6). Camminate fino all'orlo e saltate il primo fosso. Saltate anche il secondo, atterrando su una piattaforma che apre una grata più avanti (immagine 7). Quindi risalite le due buche e mettetevi a correre!

Raggiungete la parte sinistra dello schermo e uscite sempre nella stessa direzione. Saltate il baratro e continuate a sinistra, sempre correndo. Saltate il fosso e aggrappatevi al bordo sinistro. Arrampicatevi e uscite a sinistra (terrificante come nell'immagine otto). Raccolgete la pozione e uscite a sinistra. Correte verso sinistra e lasciatevi cadere. Quindi salite (aprendo le grate) e uscite a sinistra. Continuate a sinistra, fermatevi prima delle due lame (eh!) e attraversatele al momento opportuno. Scendete due volte e uscite dal basso. Correte a destra e premete la piattaforma in modo da aprire la porta. Giratevi e ritornate a sinistra. Arrampicatevi e uscite dall'alto. Salite di nuovo e passate attraverso le lame. Uscite a destra. Arrivate sul bordo della piattaforma, giratevi e calatevi giù. Camminate verso destra, combattete contro lo scheletro e cercate gradualmente di spingerlo oltre l'orlo della piattaforma (in modo da farlo cadere come nell'immagine 9). Scendete e uscite dal basso. Affrontate di nuovo lo scheletro, in modo da farlo cadere nel baratro, uscite a sinistra, e arriverete alla porta (immagine 10).



immagine 9



immagine 10

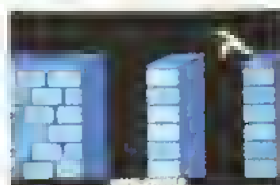


immagine 7



immagine 8

level 4

Andate a destra, premete la piattaforma rialzate, girate su voi stessi e uscite a sinistra. Continuate a sinistra, lasciatevi cadere e cercate di atterrare sulla piattaforma rialzata (apre la grata), quindi uscite e uscite a sinistra. Passate sulle piattaforme rialzate e saltate il pannello nell'intermezzo. Uscite a sinistra. Camminate verso sinistra, in modo da far cadere entrambe le frecce e saltate per passare attraverso il passaggio aperto. Uscite a sinistra. Correte attraverso le lame dentate, bevete la pozione e uscite a destra. Saltate i pozzi e uscite (con cautela) a destra. Correte e uscite a destra. Andate sempre a destra e cercate verso il basso. Proseguite a destra e uscite. Continuate a destra e scendete e prendete, se vi serve, la pozione. Saltate e uscite a destra. Continuate a destra, scendete e poi salite a destra, passate attraverso le lame dentate ed eliminate la guardia (figura 11). Uscite a destra. Proseguite a destra, salite e uscite in alto. Salite e saltate oltre il baratro. Uscite a destra. Saltate sopra gli spuntori e uscite di nuovo a destra. Combattetevi la guardia e uscite a destra. Continuate a destra - in questa stanza troverete un'altra pozione - e uscite sempre nella stessa direzione. Salite e andate a destra. Nelle stanze successive calatevi giù, passate attraverso le lame dentate e uscite a sinistra. Passate sulle piattaforme e uscite a destra. Passate di nuovo attraverso le lame dentate. Salite e andate a sinistra. Correte verso sinistra e saltate attraverso lo specchio (figura 12). Andate a sinistra, saltate le buche e uscite a sinistra ed entrate nella porta (passando al quinto livello come nell'immagine 13). Complimenti! Avete appena finito i primi quattro livelli di Prince of Persia.



immagine 12



immagine 13

COME ELIMINARE LE GUARDIE DEL SULTANO

Generalmente, le guardie del sultano non sono degli ossi duri. Cercano, invece di eliminervi direttamente, di spingervi verso posizioni particolarmente sgradevoli, come pozzi o spuntori. L'unico avversario decisamente difficile è la guardia alla fine del sesto livello. La miglior tattica è quella di aspettare cautamente le sue mosse, cercare di evitarle, ma subito dopo colpire, e, in caso di attacco riuscito, colpire nuovamente. Soprattutto non fate l'errore di menare colpi a caso, perché ciò vi renda troppo vulnerabili.

POZZI E BARATRI

Quando vi trovate a dover scendere un pozzo, premete il pulsante di fuoco a cercate di calarvi gradualmente verso la piattaforma sottostante. Negli ultimi livelli, ciò è assolutamente necessario.

SPUNTORI E LAME DENTATE

Gli spuntori si trovano generalmente sul fondo dei pozzi. Se scendete o cadete in un pozzo con gli spuntori, siete morti. Comunque, ci sono spuntori posizionati anche sui normali pavimenti: questi potete evitarli con un salto, o passarci attraverso lentamente. Superare le lame dentate è invece solo una questione di sincronismo.

TNT

Operation Stealth

Si riparte dalla toilette maschile.

Operate sul soldato, prendete gli stivali, asasinatelo e troverete i fiacchi (ma val). Utilizzate i fiacchi sul soldato. Utilizzate il fiondiolo sul soldato e prendete i vestiti. Esaminare il lavandino e prendete il bicchiere. Uscite dalla stanza, andate a sinistra, a poi scandela, quindi entrate nella stanza al centro. Operate su tutti i cassetti ed esaminateli. Troverete un francobollo a altri fiacchi.

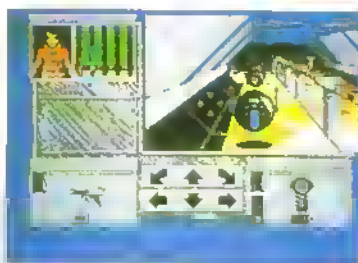
Utilizzate i fiacchi su John. Uscite dalla stanza e andate a destra. Ora entrate nella stanza in mezzo. Esaminare i vestiti. Prendete la istruzioni per la missione. Utilizzate il bicchiere sulla fontana, quindi operata sullo scarico dei rifiuti (bleat), dove troverete una scarpola di salvataggio. Uscite, andate a destra e salite. Ora vi verrà chiesto di prendere un bicchiere d'acqua. Quindi proseguite per lo stesso schermo in alto e a sinistra, fino a trovare la stanza in cui avete precedentemente impacchettato il soldato. Entrate nella stanza a destra.

Al suo interno, troverete un ufficiale. Se guardate attentamente, vedrete un francobollo sul suo tavolo; andateci davanti. Utilizzate il bicchiere sull'ufficiale. Quando vi gira la spalle, prendete il francobollo e fiatevela. Ora tornate nella stanza dove avete trovato la scarpola a le istruzioni per la missione. La caricate vicino alla sedia, fino a trovare un tampone. Utilizzate il francobollo sul tampone, quindi il tampone sulle istruzioni per la missione. Operate sul pacchetto di sigarette, e asasinare tutte le sigarette contenute.

Ora operate su quella blu, in modo che vi rimanga in mano solo la cartina della sigaretta. Utilizzate la carta sul bicchiere e otterrete un'impronta digitale. Uscite e tornate nel punto in cui vi è stato chiesto il bicchiere d'acqua. Utilizzate l'impronta sull'analizzatore di impronte, e la porta si aprirà quando vi dirigete verso di essa.

Ora attraversate la porta, e nella stanza successiva, utilizzate la missione autorizzata nella casella postale (la questo punto svanirà la barriera elettrica). Superate la porta e avvicinatevi al cestino. Utilizzate il cavo elettrico nella presa di corrente e operate il rasoio.

Utilizzate il rasoio sul cestino. Esaminare la sigaretta e assicurarsi di sapere qual è quella rossa. Attraversate la porta e aspettate il prossimo numero di K per sapere come John Glanes può finire la sua missione senza essere ucciso, dilaniato, affogato, imprigionato, torturato, strozzato, ecc.



Xenomorph

Livello 12

Questa è l'ultima sezione di condotti che troverete (allora è per questo che gli alieni sono così tristi). Trovate a raccogliere il lancra razz. Non utilizzatelo, perché vi servirà nel prossimo livello, contro il super alieno. Attenzione al muro che permette di passare in una direzione, ma non nell'altra. Andate alla L e salite.

Livello 11

Qui troverete qualche problema, perché gli alieni sono visibili sullo schermo, ma non sullo schermo. Vi conviene aspettarli in un punto strategico, come angoli, ecc. e poi eliminarli.

Trovate quella specie di carro armato spaziale, e tirategli dietro tutto quello che avete, iniziando con i proiettili del lancra razz. Dopo lo slancio (non vostro, si spera), raccogliete i dischi che erano proiettili dall'alieno-carro armato.

Ora si può tornare a casa (si fa per dire, visto che in effetti tornate sulla vostra astronave).

TIME MACHINE

Grazie all'aiuto di Federico Badiale e Paolo Franco, K vi presenta la soluzione del gioco temporale della Activision. *Time Machine* è diviso in cinque ere, ciascuna composta da cinque sezioni diverse. Il vostro compito è di rendere possibile lo sviluppo della vita umana sulla Terra, e di tornare in tempo per il the del pomeriggio.

Prima Era

All'inizio vi troverete nella terza sezione; coprite i tre crateri con i corrispondenti massi. Posizionate il primo teletrasmettitore nella seconda sezione (partendo da sinistra) premendo F1. Utilizzate il pterodattilo (che viene chiamato rompendogli le uova) e fatevi trasportare fino alla grotta posizionata nella quinta sezione, dove dovete posizionare il secondo teletrasmettitore (tasto F2).

Premete F1 per tornare nella seconda sezione, e sfiorate le scimmie con delle scanche elettriche a avvicinarvi ad essa. Non appena appaiono nella finestra in alto a sinistra, premete F2; in questo modo trasportate la scimmia nella grotta. Quindi premete nuovamente F1, prendete altra scimmia, tornate nella grotta, e continuate finché la casellina luminosa non smetterà di lampeggiare.

Come regola generale, l'enele presenta che se le caselle sono verdi va tutto bene, se invece sono gialle o, peggio, rosse, recatevi immediatamente nella sezione corrispondente e sistemate gli eventuali problemi. Premete il tasto 2 e vi ritroverete nella:

Livello 12

Salite con la scala Q.

Livello 10

Salite con la scala O.

Livello 9

Ricaricate le vostre armi e riprendete le carte di credito e rivan pass. Trovate il pannello che contiene un segmento di Anti-Materia (ora la linea bianca delle vostre stats inizierà a salire). Salite utilizzando la scala N.

Livello 8

Salite con la scala M. Non dimenticate il Chip necessario.

Livello 7

Salite con la scala L.



Seconda Era

Togliete i massi nella terza sezione, quindi posizionate un teletrasmettitore (F3) nella quinta sezione. Andate nella seconda sezione e trasportate la lagna con F3. Premete F1 e andate nella palude alla vostra sinistra. Nella palude dirigetevi velocemente verso il fuocherello, e, non appena appare nella casella in alto a sinistra, trasportatelo con F3 nella grotta della quinta sezione, in modo da evitare che la schiuma muoiano assiderate. Posizionate il teletrasmettitore (F4) sulla riva sinistra del fiume ghiacciato. Premete F1 e avvicinatevi ad una mela caduta, quindi trasportatela con F4, e apparirà una pianticella. fate lo stesso con una seconda mela per la sponda opposta. Ora, premendo 3, raggiungerete la:

Terza Era

Ricatevi nella seconda sezione e muovete la ruota dal masso con una scarica elettrica, eliminate gli uomini primitivi (se vi vedessero quelli della proiezione animali...), e dirigetevi velocemente nella terza sezione con la ruota in mano, anzi, in casella. Eliminate di nuovo gli uomini primitivi e entrate nella loro casa con la ruota. Vi troverete nella quinta sezione, dove dovrete appoggiare la ruota

vicino al quadrato di pietra. Tornate in F1 e utilizzate nuovamente il pterodattilo. Premete il tasto '3' non appena avete superato la riva sinistra del fiume e vedrete che il ramo si spezzerà, e lormando metà ponticello. Ripete la stessa operazione, cadendo sulla riva destra del fiume, e otterrete un ponte in piena regola.

Premete il tasto 4 e preparatevi a affrontare la:

Quarta Era

Andate nella quinta sezione ed eliminate gli uomini. Prendete il barile di polvere da sparo e portatelo vicino al ponte sorvegliato. Posizionate il teletrasmettitore F4 vicino al barile. Tornate nella prima aia non appena il guardiano si sarà avvicinato al barile. Dirigetevi alla palude, e trasportate il fuoco in F4. Insieme al barile salterà in aria anche il guardiano del ponte. Prendete un altro barile di polvere da sparo, e, facendo attenzione agli uo-

mini, portatelo nella prima sezione. Posizionate il barile vicino al masso saltante, e usate nello stesso modo il fuoco per fare saltare il barile e il masso.

Vadrete a sgorgare il petrolio e potrete tranquillamente premere il tasto 5 per accedere alla:

Quinta Era

Ricatevi nella quinta sezione, dove dovrete eliminare i terroristi; aspettate che cada la bomba (TNT) dal cielo e trasportatela nella prima aia (F1).

Andate quindi nella palude a sinistra e posizionate il teletrasmettitore F4 vicino al masso con il diamante (che apparirà nella finestrella). Quindi portate la bomba da F1 a F4 a farla esplodere con una scarica elettrica. Il diamante salterà in aria, e sparirà nella palude. Per recuperarlo dovrete cercarlo nella palude della seconda era fino a quando non appare nella solita finestrella in alto e riportandolo nella prima era (F1).

Tornate nella quinta era e posizionate F4 sotto la macchina del tempo (terza sezione).

Premete F1, e, avvicinandovi ad esso, portate il diamante in F4, che apparirà posizionale nella macchina del tempo. Ritornate in F1 e scorciate di nuovo un passaggio con il pterodattilo per lasciare cadere nella prima sezione dalla quinta era (esattamente a metà dello schermo). Vi troverete sul tetto di un edificio: con una scarica elettrica mettete in funzione il generatore: scendete dal tetto dell'edificio e andate in F4: se tutto è normale (luce verde) andate vicino alla macchina del tempo e chinatevi come per raccogliere qualcosa a godetevi il finale!

RHO

Via Corridoni, 35

**VENDITA E ASSISTENZA
COMPUTER
HARDWARE E SOFTWARE**

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

RHO

Via Corridoni, 35

Tel. 02/935.04.891

Fax 02/935.04.893



BITLINE SAS

Livello 5

Procedete il secondo segmento di Anti-Malaria e salite con la scala 1.

Livello 3

Trovate l'ultimo segmento di Anti-Malaria e salite con la scala G.

Livello 2

Qui dovrebbe aggirarsi un alieno superstite. Bistatele con i laser posizionali sul '3'.

Livello 1

Ora siete davvero a casa... posizionate i segmenti di Anti-Malaria e i Chip al loro posto, quindi inserite i dischi (OS e NAV) nel computer. Premete il pulsante a godetevi la sequenza finale. Beh, anche questa è fatta!

LINEA AMIGA COMMODORE

GLI HARD DISK

FLASHBANK - Hard disk a DMA controller su connettore per A2000 Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3 Autocorrigibile Formattato con Fast Five System
FLASHBANK 20Md 40ms L. 490.000
FLASHBANK 32Md 40ms L. 590.000
FLASHBANK 40Md 23ms L. 690.000
FLASHBANK 63Md 23ms L. 890.000
MODULO A2090 Autoboot - Modulo che rende autoboot il controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin L. 129.000
MULTIBRAIN - Hard Disk a DMA controller per A500/1000 Autoboot Autocorrigibile formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 6 Mb
MULTIBRAIN 20 Md - 40ms L. 890.000
MULTIBRAIN 40 Md - 40ms L. 1.090.000
MULTIBRAIN 40 Md - 25ms L. 1.390.000
Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 6Mb L. 990.000
IMPACT A2000 GVP - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 o ZBB con Autoboot a Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000
IMPACT HC2000 - Come sopra ma senza RAM, con possibilità di montare i hard disk direttamente su scheda L. 410.000
TOPCARD HARDITAL - Controller Hard Disk SCSI per A2000 Autoboot Autocorrigibile. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI L. 240.000
A2091 Commodore - Controller Hard disk SCSI per A2000 Autoboot Autocorrigibile. Con possibilità di entrare 2Mb di Ram L. 260.000
Con 2Mb L. 490.000
Hard disk SCSI 40Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 620.000
Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 890.000
Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 1.240.000
Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 1.890.000
Stream 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L. 1.490.000
Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L. 1.390.000
DOTTO HARDITAL - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500 Dimensioni 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms L. 1.115.000
A590 Commodore - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Md autoboot per A500 L. 770.000
Con 2Mb di RAM L. 990.000
HD2000 card - Controller ed Hardisk da 0 su scheda per AMSTRAD, IBM, XT o A2000 con Jontus HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

GLI EMULATORI MS/DOS

POWER PC BOARD - Emulatore IBMx per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb. In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb. L. 590.000
AT ONCE VORTEX - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutta la memoria del computer. Hard disk mouse memoria ecc. L. 380.000
JANUS XT - Emulatore IBMXT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L. 620.000
JANUS AT - Emulatore IBMAT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L. 1.290.000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autocorrigibile. Si installa sul connettore laterale. Munito di connettore passante per altre partizioni, completa di LED e di interruttori per il disinnescamento senza di interferenza dal computer. Dimensioni 21x11x4,7cm L. 490.000
XPANDER - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Watt. State. Munita di interruttori di disinnesco. Autocorrigibile. Dimensioni 13x10x2,5cm L. 420.000
INSIDER 0,5 HARDITAL - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone L. 79.000
Con orologio o batteria tampone L. 99.000
INSIDER 2 HARDITAL - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 23Md nel computer con i vecchi Agnus e a 26Md in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 15Mb come fast RAM. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone L. 290.000
INSIDER 4 HARDITAL - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000
INSIDER 6 HARDITAL - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000
SUPEROTTO HARDITAL - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state L. 290.000
2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 8Mb L. 790.000
SUPER8 HD - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD Agglungere L. 150.000
A2098 - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000 2Mb L. 850.000
KRICKROM 1.3 A1000 - Krickrom 1.3 su Eprom senza saldature per A1000 con

orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante L. 149.000
KRICKROM 1.3 A500/2000 - Krickrom 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2 L. 89.000
KRICKROM 2.0 - Krickrom 2.0 su Eprom interno per Amiga Switchabile fra 1.3 e 2.0 L. 160.000

I DRIVE

ADRIVE - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinnesco e di connettore passante L. 119.000
ADRIVE 2000 - Drive interno da 3,5" per A2000 L. 99.000
SUPERDRIVE HARDITAL - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un test di FLAIO per duplicare qualsiasi programma, un test AV per impedire la contaminazione di virus sul dischetto e di un test per disattivare il drive. Completo di connettore passante L. 159.000

ACCELERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

BANG 2081 HARDITAL - Scheda acceleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. Switchabile tra 68000 o 68030 L. 490.000
BIG BANG HARDITAL - Scheda acceleratrice contenente il 68030 a 68882 per A500/2000 con clock asincrono da 16 a 60MHz. Burst Mode Design completa di memoria autoconfigurante a 32 Kb da 1 o 8Mb. Switchabile tra 68000 o 68030. Caratteristica unica è che la memoria viene vista completamente anche in modo 68000. Alzamento è la più moderna scheda acceleratrice del mercato. Completa di 68030 a 68882 a 25MHz e 2Mb di Ram L. 990.000
Con 4Mb L. 1.390.000
Con 8Mb L. 1.790.000
Per configurazioni 90-37-55MHz CHIEDERE
GVP 3001 - Scheda acceleratrice per A2000, comprende 68030 a 68882 a 28MHz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibile a 8 L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM o coprocessore L. 1.290.000
PROCESSORI: 68010 - L. 79.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000
COPROCESSORI: 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000
A2630 - Scheda acceleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb L. 2.850.000. Con 4Mb L. 3.740.000

DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

FLICKER FIXER PER A500 - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000 L. 590.000
GENLOCK CARD A2300 Commodore - Scheda Genlock sopraportante per Amiga 2000 L. 390.000
FLICKER FIXER - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker L. 370.000
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 990.000

I MONITOR

COMMODORE 1084 S - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000 L. 450.000
PHILIPS 8833 - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

LE STAMPANTI

STAR LC 10 L. 360.000
STAR LC 10 color L. 450.000
STAR LC 24-10 - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLQ L. 610.000
COMMODORE MPS 1230 L. 330.000
COMMODORE MPS 1550 C COLOR L. 410.000
COMMODORE MPS 1224 - Stampante 24 aghi colori 132 colonne L. 890.000

I COMPUTER

AMIGA 500 - Completo di mouse o manuali o garanzia Commodore Italia L. 690.000
Come sopra ma con espansione da 1Md L. 750.000
Come sopra ma con espansione da 2.5Md L. 940.000
AMIGA 2000 - Completo di mouse o manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000
Come sopra più espansione da 2Md L. 1.820.000
Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb o espansione da 2Mb L. 2.390.000
AMIGA 3000 CHIEDERE
DISCHETTI DA 3,5" SONY BULK DD-S5 1 L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

COMPUTER
CENTER

PER INFORMAZIONI E/O
ORDINAZIONI:
VIA Forze Armate, 260
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL
Show Room - Via G. Cantoni, 12
Milano - Tel. 02/41983457/4983462

VENDITA SOLO
PER CORRESPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO
IVA COMPRESA

CADDAVER

Livello 2

E ntrando nel secondo livello, il vostro eroe avrà perso tutti gli oggetti contenuti nella sacca tranne gli incantesimi e le pozioni. Questo livello è ambientato al piano terra del castello Wulf. Qui Carolus e i suoi sei capitani, Axel, Brokson, Grimbold, Ragnarm, Helm e Magnus, discutevano di politica, governavano il castello e esploravano i segreti della magia.

Per superare questo livello, dovrete trovare, raccogliere e posizionare al posto giusto le sei Pietre del Teletrasporto create da Carolus per i sei capitani, l'urna che contiene le ceneri di un capitano e lo smeraldo che permette l'entrata nell'ultima stanza. Sembra facile...

N.B.: ogni "mossa" è indicata con un numero, e per assai sinistri di arrivare infatti alla 59, vi conviene seguire questa guida passo dopo passo. Noterete che molti nomi di oggetti e stanze sono stati lasciati in inglese per ovvi motivi. Le direzioni da prendere sono state indicate con una freccia al punto cardinale in italiano (es: andate a est) ->E).

- 1) Niente di interessante. Proseguite pure a ->N
- 2) Aprite la sacca sul pavimento e prendete la pozione shot shield. Saltate sull'altare a aprirvi la strong box (attenzione alle fiamme, da cui potete proteggervi anche con la pozione fire shield dal primo livello). Raccogliete la shikan a la massacrare wand (ottima per prendere la metropolitana alle stazioni dal mattino...). ->N
- 3) Qui non sono un paio di creature densamente disugliose, ma possono lanciare micidiali colpi, ma, per fortuna, sono un po' stupidi, per cui i loro colpi risultano imprecisi. Utilizzate a scelta lo shikan o l'innantesimo magin missile del primo livello. Una volta eliminatele, raccogliete la pozione stammina. ->E. ->S verso la Chapel Armoury.
- 4) Appaiono degli spuntoni! Per eliminare gli spuntoni, tirate la leva quando entrambe le luci sono nere. Aprite la cassa, prendete lo shikan e due o tre libri. ->N.
- 5) Prendete le ceneri. Ispezionate l'altare, prendete l'urna e lo scroll. Fate un bel salto e lanciate il teschio di Rams. Lasciate l'urna, mescolate dentro le ceneri, e riprendetela. ->N.
- 6) Lanciate un libro attraverso la breccia nel muro mobile (probabilmente dovrete tentare con un paio di volumi). Quindi liberatevi degli altri libri, perché avrete bisogno di tutto lo spazio possibile nella sacca, e tirate la leva. Passata sotto le pietre, ma attenti alla testa, perché fanno male! ->E
- 7) Azionate la leva e aspettate che il blocco si sia alzato. Noterete ora che la porta a E è chiusa a

chiave, ma queste prime mosse vi hanno aperto una scorciatoia che vi servirà più tardi. ->O ->S ->O ->N (per tornare di nuovo alla Lords Shrine).

8) Aprite lo sgugno a la strong box. Insette l'innantesimo mind blast nello sgugno, a lo sgugno nella strong box. In questo modo avete appena innalzato questo innantesimo. Aprite lo sgugno a strong box per riprendervi ciò che vi appartiene. Salite non un salto e nobile i due taschi. Ripetete questa operazione e si aprirà una scorciatoia, che però non è indispensabile. ->S e prendete la prima Pietra del Teletrasporto, che vi porterà in un'altra stanza. ->S.

9) Prendete in fretta la moneta, ma cercate di evitare lo slime (difficile, poiché l'occhio vi blonderà abbastanza spesso). ->N. Se siete stati avvelenati dallo slime, utilizzate la pozione cure poison del primo livello (potrebbe essere una delle unknown potions). Premete la leva in questo ordine: sinistra, destra, nastro, sinistra, quindi premete il pulsante. ->O. ->S. Ora posizionatevi in mano l'innantesimo mind blast. ->O (uscite dalla porta centrale).

10) Appena entrate, lanciate l'innantesimo mind blast, in modo da distruggere tutte le creature della stanza, rendendovi la vita molto più facile. ->O.

11) Fatevi un drink con la pozione shot shield. Quindi prendete la wand e la moneta. ->O.

12) Premete il pulsante. Ispezionando la sedia, vi troverete un mini-robot, che dovrete azionare. Premete il nuovo pulsante, in modo da trovare un libro molto interessante che parla di una stanza-bonus, che, se "completata" nel modo corretto (il nostro, ovviamente), vi fornirà un mega punteggio di XP e di GP! ->O.

13) Tirate la leva. ->E. ->N (salite le scale). ->S. Prendete la chiave e lasciatevi cadere sul forziere. Aprite, prendete il gold 1st e la Pietra del Teletrasporto che vi porterà in un'altra stanza. ->S. ->S. ->S.

14) Qui dovrete essere veloci, altrimenti l'occhio vi paralizzierà e lo slime potrebbe avvelenarvi. ->E (uscita in alto). Prendete il cleaver sul pavimento e ubriacatevi con il barile sulla sinistra dello sniemo, perché contiene la pozione stammina. ->O. ->E (uscita in basso). Prendete la pozione cure poison. ->O. ->S. ->S.

15) Saltate sul pan a aspettate che si elevi in aria, ora potete avvicinarvi al forziere fluttuante e aprirlo! Se mancate il pan, dovrete salire sul letto, e poi risalire di nuovo sul pan per andarvi la via un po' più difficile, non potete spostare Karadon mentre il letto sta scendendo. Prendete la chiave contenuta nel forziere. ->N. ->E.

16) Lanciate l'innantesimo sleep, in modo da addormentare il guardiano a aprirvi la strada. ->S.

17) Saltate sulla strongbox, e lanciate il trileo: trovarla un pulsante nascosto. Premetele per trovare la via d'uscita. Denaro la strongbox troverete dall'oro. ->O. Premete il pulsante (che apre una porta...). Aprite il forziere, prendete la due ampolla e poi il teletrasportatore, che, come al solito, vi porterà a un'altra stanza.

18) Salite i gradini e la nave di notte e di notte le bottiglie per terra. Una di esse contiene una chiave, mentre rompendole tutte riceverete un bonus di XP e di GP! ->N. Inserite la chiave trovata nella bottiglia nella serratura. ->E

19) La chiave per la loppa è nascosta sotto la piattaforma di legno. Camminate sotto lentamente e prima o poi la troverete. Prendetela e, inserendola nella loppa, si abbasserà una valena. Andate sulla piattaforma e tirate la valena. Sbandate quindi nel pozzo.

20) Azionate la leva e scendete nel pozzo. Velonamente, prendete le due chiavi, tirate la leva che vi porta in un'altra stanza a libera un altro slime, e correte verso la valena (basta toccarla e salirete automaticamente).

21) Toccate la valena (in modo da salire). ->O. ->O. ->O. Lanciate il cleaver contro la tartaruga, perquisitela e apritela (!). Riprendetevi il cleaver. Quindi inserite la chiave fatta di tartaruga nella serratura. ->N. ->N. ->E. ->N. Salite le scale. ->N. ->N.

22) Inserite la seconda chiave d'oro nella loppa. Bevette la pozione superfast (se ne possedete una), aspettate che la luna diventi nera e correte, prendete la moneta e lo scroll. ->N. Se parlate quando la luce non è nera, i cancelli si chiuderanno. Ma non preoccupatevi, c'è un'altra strada per arrivare alla stanza.

23) Aprite il forziere e prendete il teletrasportatore. Risalite le scale e ->S ->S ->S. Scendete le scale poi ->S ->E. Il sacchetto portamonete che



appare non contiene nulla. Attenziona, perché ne appariranno altri tre diversi: i primi due sono vuoti, mentre gli ultimi due contengono dell'oro. ->E. ->N. ->N

24) Ore siete nel corridoio principale, insieme a Ira occhi. Lanciate l'incantesimo sleep per poter passare senza dare nell'occhio (ha, ha, ha). ->N. Prendete l'ultimo simbolo. Raggiungete la fessura W.U.L.F. e inserite i quattro simboli. Quando inserite il quarto, si aprirà la porta a ovest. ->O.

25) Tirate la leva e aspettate che la piattaforma salga in alto. ->O.

26) Corriate velocemente sotto la piattaforma su cui è in agguato uno slime. Se avete completato il primo livello correttamente, dovreste avere ancora una pozione dispel trap, che vi serve per aprire il forziere (che contiene GP e XP, quindi non è indispensabile). Muovetevi lentamente, pilotando lo slime in modo da farle spingere il forziere oltre l'orlo della piattaforma. Lanciate il dispel trap e aprite il forziere. ->O.

27) Eliminate la tartaruga con il cleaver, apritela, e prendete la chiave. ->O. Ora siete nella stanza di cui abbiamo parlato nei punti 22-23. Se siete passati sopra la piattaforma a pressione dalla stanza precedente, dovrete per forza entrare in questa stanza (l'altro riferimento al punto 23).

28) Dalla Guard Room (quella con la piattaforma e lo slime) ->S. Siete appena entrati in un'altra stanza bonus, che non deve essere necessariamente completata. Azionate la leva, e prendete la moneta e lo shirikan. Il cancello si chiuderà, e la bocca inizierà a parlarvi. Lascierà quindi cadere un po' di cibo, che vi servirà più tardi. Poi depositerà un po' di GP e una pozione surcede. Per uscire da questa stanza, lanciate questa pozione nella bocca. Se il tentativo non riesce, aspettate che la creatura en-

tri nella stanza, lasciate il cibo a spingetelo attraverso le sbarre: la creatura lo mangerà e vi trasporterà fuori.

29) Dalla Guard Room salite le scale. ->E. Prendete la pozione a l'incantesimo. ->E. Tirate la leva. ->O. Scendete al livello inferiore ->E. ->E.

30) Azionate la leva, spingete la lavola sopra il pozzo. Salite sulla lavola e tirate la leva ->N (uscita superiore). Prendete la chiave. ->E.

31) I tre occhi controllano la stanza, quindi lanciate l'incantesimo sleep e prendete le gemme. Riscaltate le scale poi ->O. ->S. ->S. ->E.

32) Prendete la gemma silena e l'incantesimo. Questo incantesimo vi permette di aprire due dei tre forziere di questa stanza. Il primo forziere contiene dai GP, il secondo un incantesimo bless potion (che aumenta il potere di una qualsiasi pozione), mentre il terzo racchiude una pozione stammina. (Se avete un livello basso di energia, aprite il secondo e terzo forziere, lanciate la bless potion sulla pozione di stammina e poi trangugiate il tutto). ->O e scendete.

33) Avvicinatevi alla colonna, bevete la pozione strength e spostate il piastrino, in modo da far cadere i tre oggetti che erano sul ripiano. Dei tre vi serve solo la chiave, mentre gli altri due sono dei bonus. Quindi prima tirate la colonna sotto la chiave, che cadrà o per terra o sulla colonna stessa; nel secondo caso spingete la colonna sotto la piattaforma iniziale, così la chiave verrà spinta per terra e potrete raccoglierla. Con lo stesso procedimento prendete anche gli altri due oggetti. Con la chiave potrete lasciare la stanza. ->O. ->S (nel passaggio principale).

34) Inserite le tre gemme nelle corrispondenti fessure. Da adesso in poi avrete spesso problemi di spazio, quindi vi conviene lasciare in questa lo-

cazione l'urna, i quattro teletrasportatori e le due ampole verdi, che per adesso non vi servono. ->E.

35) Arrivate a circa una piastrella dagli spuntoni e saltate (attenzione perché appariranno altre due serie di spuntoni). ->E.

36) Raccogliete la chiave, e senza spostarvi, lanciate la chiave oltre le sbarre (non potete continuare avendo la chiave). Toccate le sbarre, prendete la chiave e proseguite a ->E.

37) Vi conviene eliminare lo slime presente in questa stanza con gli shirikan. ->N. ->N. ->E.

38) Prendete lo spike. Se volete, aprite il forziere (contenente GP), che però chiuderà la porta. Poi aprirla, spostate il rack dalla parete, inserite la chiave nella loppa a tirare la catena che apparirà. ->O.

39) Aprite la cassa e prendete il guanto. Premete il pulsante per aprire il buco e inseriteci dentro lo spike. ->S.

40) Saltate e toccate il mio manone. Spostate il seccchio e premete il pulsante che avete appena trovato. Aprite il forziere e prendete il cibo e i GP. ->E.

41) Prendete il cibo e detelo, insieme a quello trovato nella stanza precedente, alla bocca sul muro. Prendete le due ampole. ->S. ->O. Prendete il teletrasportatore. Inserite la chiave nella fessura, in modo da aprirvi la strada per tornare indietro. ->E.

42) Tirate la leva, che ostruisce le uscite a ovest e a nord con dei blocchi di pietra. I resti (umani?) vi consigliano di non toccare la gemma sul pavimento. Quindi utilizzate un osso o un pezzo dell'armatura per spingere la gemma in una posizione più sicura e prendetela. A nord troverete una stanza bonus, che come al solito non è indispensabile visitare. Se scegliete di guadagnarvi qualche XP in

più: ->N.

43) Appena entrati si bloccherà la porta e la bocca sul muro inizierà a parlarvi. Non serve a niente darle del cibo, quindi lanciatele la pozione poison (che si trova in questa stanza) in modo da ottenere GP e XP. ->S.

44) (Dalla Guard Room) ->E. Salite la prima rampa di scale. ->N. Toccate la seconda sbarra da destra e si sposterà; raccogliete quindi i GP e la wand. Tirate la leva (che apre una porta nella stanza precedente) e toccate la seconda sbarra a sinistra per aprirvi la strada. (N.B.: il contatto con una qualsiasi delle altre sbarre vi danneggerà). ->S.

45) Tirate la leva una volta. Spostate la tavola sul pozzo (in mezzo) e azionate la leva altre due volte. Saltate sulla tavola e premete il pulsante (questo vi aiuterà nella prossima stanza). Salite la seconda rampa di scale. ->N. Utilizzate la pozione fire shield e prendete la gemma. ->S. ->S. ->S. ->S.

46) Una stanza davvero insidiosa, quindi salvate il gioco. Premete il pulsante, salite sulla piattaforma centrale e prendete la gemma. Andate sull'orlo a nord della piattaforma centrale e aspettate che la piattaforma mobile sia abbastanza vicina per andarci sopra, e uscite da dove siete entrati. ->N. ->E.

47) Inserite le tre gemme verdi nell'ordine giusto e scendete le scale. ->N.

48) Premete il pulsante. ->O, e prendete la chiave. ->E. Inserite la chiave nella toppa. ->E. Salite le scale. ->N (ignorare la porta a nord, che è finita). ->O.

49) Tenendo in mano il guanto (che vi protegge dall'acido) aprete la strongbox. Prendete le monete, lo shuriken e lasciate pure il guanto. ->E. ->N. ->O.

50) Prendete l'oro, aprete la strongbox e raccogliete i tre sacchetti che sono chiusi. ->E.

51) Ora cadranno le sbarre; ci sono diversi modi per aprire i sacchetti, ma il più rapido è di lasciarli in questa stanza, azionare la leva e prendersi l'oro. ->E.

52) Beve una pozione shot shield. ->S (seconda



porta). Correte e prendete la chiave. ->N. Inserite la chiave nella toppa, quindi ->N (seconda porta). L'altra stanza a nord fa parte di un mega bonus che vi darà mega GP e mega XP!

53) Aprite il lorziere e prendete le due chiavi. Ora i tre sacchetti d'oro che avete recuperato possono essere sacculcati per ottenere tre indizi dalla bocca, o potete conservarli per noi futuri. Toccate il teschio a ovest e premetelo, in modo da attivare il teletrasportatore a est. Infine prendete questo teletrasportatore (infatti quello a ovest vi porterebbe nella prima stanza, come dicono gli indizi che vi fornisce la bocca di prima).

54) ->O. ->S. ->S. La piattaforma inizierà a muoversi; voi dovrete salire su quella centrale. Prende-

te l'incantesimo andate sul bordo a sud. Appena la piattaforma mobile vi passerà vicino, saliteci sopra. Quando passate davanti al pulsante premetelo e saltate subito a est. Ritornate sul bordo a sud della piattaforma centrale e saltate di nuovo sulla piattaforma mobile. Questa volta, però, raggiungerete la porta che è appena apparsa. ->N.

55) Ora siete nel labirinto. Tutte le porte sono chiuse, quindi dovrete utilizzare l'incantesimo unlock door per poter andare in giro. Mentre esplorate, state attenti, perché alcune stanze sono abitate da creature e mostri assortiti. Il labirinto è composto da 4x4 stanze. Dovele trovare la strada verso l'angolo a Nord-Ovest. Quando ci siete arrivati, azionate la leva, prendete l'oro e aprite la porta. Ora potete andare attraverso la porta, prendere lo smeraldo e proseguire oltre; oppure, attraversare di nuovo il labirinto per trovare altri GP e qualche oggetto abbastanza utile.

NON PASSANDO PER IL LABIRINTO

56) ->O. ->S. ->O. ->O. ->N. ->O. Prendete tutto l'equipaggiamento che vi serve (i quattro teletrasportatori e l'urna). ->S. ->O. ->O. ->O. ->N. Ora dovreste essere nella Side Hall (la stanza che non vi consente di passare se non siete un capitano). ->E. Qui perdetevi tutti gli incantesimi, le pozioni e le armi in vostro possesso, quindi bevete le pozioni di stamina prima di entrare.

57) Lasciate l'urna e lo smeraldo sul blocco. Quindi mettetevi tutti i teletrasportatori nel buco che appare. ->E.

58) Azionate la leva, andate sul cerchio rosso e aspettate... passerete al terzo livello!

PASSANDO PER IL LABIRINTO

59) (Dalla stanza del labirinto con la leva). ->N. ->E. ->N (attenzione alla creatura). ->N. ->O. Tirate la leva e bevete la pozione di stamina. ->N. ->N. ->N. ->N. ->E. ->E. ->E. Azionate la leva. Ora potete prendere i teletrasportatori per spostarvi e tornare con la piattaforma mobile attraverso la stanza dei blocchi di pietra che si divertono a schiacciare, poi poi continuate con il punto 56.



Your destructive tendencies clearly indicate a desire for attention.

Neuromancer

Seconda e ultima puntata della guida pratica alla Cybervita spirituale.

Nel CyberSpazio

• Per affrontare gli ICE:

Vanno bene Decoder, Blowtorch e DoorStop, ma se volete il meglio del meglio (e potete comprarlo...) andate sul pesante con Logicbomb, Concrete e Deplhcharge.

Jammies e Slow diminuiscono i tempi di reazione di un ICE.

Inoltre, prima di affrontare un ICE, utilizzate un virus, che ne diminuisce la potenza più rapidamente.

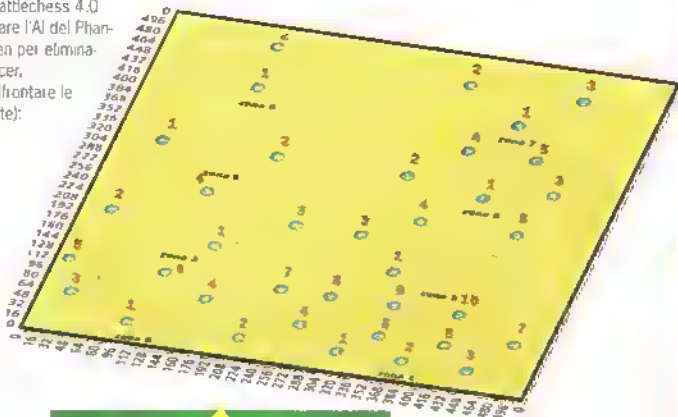
• Per affrontare le AI:

Conviene seguire un dato ordine (tabella), visto che eliminando una AI tutto il software utilizzato nel duello verrà aumentato di un livello.

Per eliminare una AI, utilizzate i vari Chip, come Logic, Sophistry e Phenomenology. Utilizzate Hemlock per distruggere la AI Geystoke e quella

del Musabori, la Battlechess 4.0 serve per allontanare l'AI del Phantom e Kuang Eleven per eliminare la AI Neuromancer. L'ordine con cui affrontare le AI (e loro coordinate):

- 93,32
- 160,80
- 352,112
- 448,32
- 288,208
- 336,160
- 112,416
- 112,480
- 320,464
- 208,208
- 384,416
- 432,464



KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:

FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

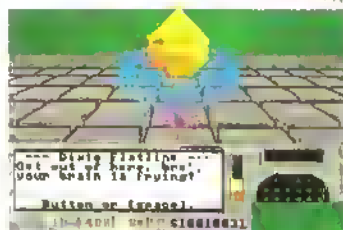
NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AT 286 12-16 Mhz	Lit. 990.000
AMIGA 500 ITALIA	Lit. 745.000
COMMODORE 64 NEW	Lit. 340.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC

via Kramer 19 - 20129 Milano - tel. 76008728 - fax 76013902



Il Probe 1.0 non è certo il miglior software per distruggere una AI. Ma a volte bisogna arrangiare con quel che si ha.

Una AI psicoterapeuta vi sta analizzando.



Sopra: la mappa del CyberSpace con le coordinate delle AI. A fianco: Un AI vi sta bruciando il cervello, meglio "tolare".

FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
IN EDICOLA A L.4.500





SELECT

Piazzala Gambara, 9 (M41 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linco

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilit� con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga	Lit. 90.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 110.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit. Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit. Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUETTORE	Disk drive eim line per amiga 680k	Lit. 145.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 fornita di software	Lit. 45.000
ATARI 520 STF	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STF SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	hard disk 60 mb con interfaccia dma	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Video gioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

. TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA ***. GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI ***.***

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k.
Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

NOVITA'

NEW SUPERCARD PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e' un duplicatore hardware che ti permette di disporre di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali.
Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT Lit. 35.000
NEW SUPERCARD Lit. 95.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK OS 00
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit. 15.000

INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT age CGA Hercules VGA 2 interfacce ES-232 parallela DOS 3.30 accessi per processore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Epe Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 cps plus elite condizionate espanso NLG, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha le possibilita' di digitalizzare immagini e colori da qualsiasi tipo di segnale video composit.

Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit. Telefonare

Ant Attack

Continua la nostra
rievocazione nostalgica
mentre in redazione ci
sta venendo a tutti
uno strano, fastidioso
formicolio...

*"Le catene di programmazione
attuali hanno bisogno di menti
libere come quella del creatore
di Ant Attack"*

John Minson

Tento tempo fa, quando abbiamo iniziato il nostro lavoro di recensori, era divertente vedere come ogni volta che qualcuno proclamava di aver portato lo Spectrum al limite, una settimana dopo usciva quel che gioco ancor più complesso ed evoluto. Fre gli editori che sfruttavano le capacità delle piccole macchine basate sul chip Z80, con un sonoro primitivo su di un solo canale e una totale assenza di sprite, c'era la Quicksilver. E nel 1983 alla Quicksilver erano ossessionati dagli insetti.

C'era un coloratissimo gioco di piattaforma, Boogabo the Flea, uno dei primi programmi spagnoli ed essere diffusi in tutto il mondo. Me l'ospite di questo mese è frutto di un più "tredizionale" programmatore britannico, Sandy White era un artista scozzese che aveva inventato un sistema chiamato "Softsolid 3D" con il quale aveva costruito una città deserta... e l'aveva popolata di formiche!

IL SENSAZIONALE SOFTSOLID

Un indizio della fonte di ispirazione di White si può trovare nel nome della sua metropoli infestata: Antscher. Prendete una perla di MC Escher, l'artista i cui progetti matematicamente corretti di architetture impossibili erano famosissimi negli anni settanta, poi aggiungete una parte di film di fantascienza degli anni '50 sul tipo di "L'invasione dei regni giganti". Ora mettete un po' di entropia nella città composta da blocchi. A questo punto dite al giocatore che il suo compito è di salvare le sue balle dal labirinto.

Dggiorno tutto questo se un po' di grigio... ed è vero. De quella volta le trema è stata riutilizzata almeno un centinaio di volte. Ma sette anni fa il 3D isometrico e le ampie aree di gioco erano piuttosto innovativi. Invece di affrontare una serie di schermi consecutivi, in Ant Attack ci si trovava davanti a un mondo contenuto nel proprio computer.

C'erano persino voci di corridoio secondo le quali vagando nel deserto si sarebbe arrivati a scoprire un'altra città. Nella prima metà degli anni '80 voci di questo tipo si diffondevano più rapidamente di un virus su un disco pirata. C'è nessuno che si ricorda del razzo che avrebbe dovuto portare Jet Set Willy sulle lune o delle enleprime in L'una Jet Pac?

Ignorando intelligentemente le supposizioni di noi scribeccini, la maggior parte dei giocatori entrava in città superando con un salto il basso muro che tratteneva le formiche. Poi cercavano la ragazza aiutandosi solamente con un indicatore direzionale. Si iniziava da soli, ma presto gli insetti puntavano il giocatore con il loro infallibile senso senso - e un bel po' di pseudointelligenza artificiale. E a questo punto cominciavano a venire i brividi.

Antscher sarà anche stata una semplice serie di cubetti ombreggiati su di un fondale giallo, ma cos'altro ci si poteva aspettare da un deserto - per non dire dallo Spectrum, con i suoi famosi conflitti di attributi? La grafica e due colori non danneggiavano le formiche. Piccole, solide sagome nere zampettanti, sbucavano in masse dai bordi dello schermo o da dietro muri e palazzi. Fobie e paure, chiunque aveva un minimo di cervello scappava a gambe levate dalle loro mascelle ticchettanti.

La miglior difesa era solitamente costituita dall'arripicarsi ai suoi muri di Lego della città, lasciando le formiche più a basso. Poi si aspettava che si ridunasse un gruppetto abbastanza folto e ci si sfogava con una delle proprie armi: bombe a mano, per l'esattezza. Con uno dei quattro tasti si determinava la gittata, e con una buona mira spesso si eliminavano un po' di parassiti. Erano essenziali una pianificazione strategica e molta pazienza, poiché le scorte di bombe erano limitate.

Correndo dietro agli oggetti a volte si spariva, così Sandy White aveva fornito quattro possibili visuali. Giocare il regista e passare da una visione all'altra permetteva anche di vedere arrivare le formiche. Una volta trovato il proprio partner, nescosio sempre più in profondità nel labirinto, era una questione di ricordarsi come fare e uscire poiché non c'era mai abbastanza tempo per farsi una mappa decente.

Nonostante sia stato poi imitato spesso, c'era un aspetto di Ant Attack che non abbiamo ancora menzionato e che lo rendeva quasi unico. Sin dall'inizio si poteva scegliere se interpretare un meschitto alle nicchie di una donna o viceversa. Niente stereotipi ad Antscher. Ma del resto, in quei giorni innocenti, i programmatori pensavano davvero che le donne avrebbero potuto giocare con le loro creazioni.

ALBO D'ORO

Come fa un gioco a entrare nell'Albo d'Oro? Può essere stato un best seller ai suoi tempi o essere passato inosservato a mai giudicato. Ma una cosa è certa, era un precursore, sul piano creativo o su quello tecnico. I citati non li vogliamo, per quanto possano essere ben realizzati. E deve avere un fascino longevo. È il tipo di programma che si vuole ancora giocare dopo anni - non settimane. Se avete qualche candidato, fatecelo sapere.

DOPO LE FORMICHE

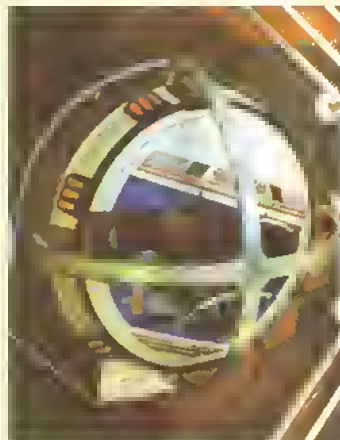
Come molti altri vecchi giochi, Ant Attack è scomparso dai cataloghi, il che è un vero peccato dato che avrebbe potuto essere un piacevole passatempo ancor oggi. Sandy White si mise a sviluppare un secondo programma per l'ellere neonata Electric Dreams, intitolato I of the Mesk. Una corsa in un labirinto surreale ambientato nel tunnel al di sotto di un immenso volto di pietra che spingeva ancora una volta lo Spectrum e nuove vette di tecnica. Ma molti recensori lo trovarono scerso in giocabilità.

Sin da allora Sandy è rimasto stranamente silenzioso, anche se ci sono un sacco di voci secondo le quali sta lavorando a un nuovo immenso gioco che è ormai quasi completo. E c'è da sperare. I metodi di produzione attuali hanno bisogno di menti libere come quella del creatore di Ant Attack; progettisti che si meritano la definizione di "reishi".



Immacabili come durante un picnic, sono arrivate le formiche. Salire su di una piattaforma e lanciare una granata era il metodo più seguito.

VISUALI MULTIPLE
I punti di vista moltiplicati di Ant Attack si dimostrano dei veri precursori, e la stessa tecnica si può trovare ancora in molti giochi. Giochi come Driller e Resolution 101 hanno un grosso debito nei confronti dei muri monodimensionali e delle piazze di Antscher.



L'8360 stato di lato. Con shell, antel

L'Amusement Trade Exhibition ha dato il tono all'industria europea dei coin-op per il 1991 - l'inviato di K, John Cook, ne ha approfittato per giocare gratis..



No grazie - ho appena mangiato

No grazie - ho appena mangiato

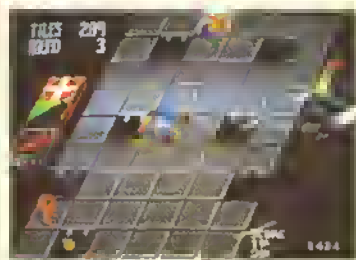
È una giornata fortunata per i socialisti. In Parlamento, la prima mossa è stata quella di unire i voti di 50 deputati per mettere in discussione il governo. Il presidente della Camera, Franco Cossiga, ha così fatto sapere ai 351 socialisti allaccia le cinture: «Se non si partorisce il gioco e prima che possa scattare lo scatto, o quella sì surpuntatori è la pizza che ho mangiato ieri sera?». Qualche parlamentare sarà disposto a votare per questo emendamento già sottoposto.

Proprio così, il R360 ha poi richiesto l'apparecchiatura da bar ha fatto qui il suo debutto nell'emisfero occidentale e - cribbì! - se ha fatto colpo. Su, giù, destra, sinistra - di tutto - e a velocità incredibile.

È senza dubbio la macchina gioco più significativa degli ultimi anni, se non altro per far capire al mercato da casa che i best-seller mutati da giochi coin-op sono ormai una cosa del passato.

Non importa chi cede la licenza di qualunque gioco scritto appositamente per l'R360 (al momento ci gira G-Loc): metterlo su un formato da casa è praticamente inutile perché a) probabilmente non si può avere una buona versione e b) non è possibile avere gli effetti di movimento.

Paracchi anni fa, le licenze di cop-right erano senza prezzo perché gli home computer avevano virtualmente le stesse capacità tecniche dell'hardware



Il nuovo buzzart rompicapo della Sega Boreach



Serie del duell' (Dimostrazione) Mettatevi al joystick di Sonic Blaz' Man della Taite e vedrete come va a finire.



Non sarebbe una buona idea avere due macchine e tre schermi al Race Driver collegati in link? si domanda John Cook. Ogni tuo desiderio è un ordine, risponde l'Atari.

delle macchine da bar. Era possibile realizzare una versione quasi perfetta su un formato da casa - eccezionale!

Poi, negli anni che seguirono, le licenze diventavano interessanti perché i produttori di coin-op erano gli unici quasi ad avere idee originali - Operation Wolf, ad esempio.

Nel clima attuale, con un'industria dei coin-op paranoica per le incursioni del mercato dei giochi da casa nei loro profitti, sembrano esserci poche innovazioni (cfr. la "seguitomania" all'AMOA quest'anno, K25) e un orrendo interesse nei margini di profitto. Non vale proprio la pena spendere tanti soldi su quello che c'è in circolazione su schede PCB.

Quelli che hanno un futuro sono i giochi che stanno cercando di massimizzare l'uso degli aspetti peculiari del gioco arcade - capacità multi-giocatore, effetti di movimento reali, routine hardware. Il punto di forza di R360 è che può offrire quello che non può dare un sistema da casa - giocare a festa in gruppo! Provate a venderne la licenza!

Naturalmente ci sarà sempre posto per le occasionali licenze coin-op, ma il loro dominio dei formati da casa è destinato a scomparire - invece di buttarsi su prodotti originali di qualità, sembra che le case di software spendano gran parte dei loro soldi per acquisire licenze di film e programmi TV. Ma quando impareranno?

C'erano un mucchio di nuovi coin-op in mostra - ma c'era anche una discreta quantità di roba completamente assurda e questo, a volte, è il bello di questo settore. Un tipico esempio è Crazy Golf, un gioco di golf con campo sintetico che si riforma in nuove configurazioni ad ogni nuova buca, che è piena di cose gonfiabili e rimbalzanti di tutte le forme e dimensioni.

La mia preferita comunque è stata la macchina per la lettura elettronica della mano. Metti la mano su questa specie di scanner e 10 secondi una stampante ad aghi sputa fuori i tuoi segreti più nascosti.

Non credetele all'ultima innovazione della SWP - quindi sedetevi e bevete un bicchiere d'acqua prima di leggere la prossima frase. Dopo aver giocato a Tetris e a Loopz a pagamento, ora potete giocare a... Space Invaders a pagamento! Ovviamente il settore dei coin-op è sotto l'influenza dei Verdi - è probabile che vengano usati vecchi ZX81 riciclati per far girare il software di questo gioco.

Vi sentite frustrati? Allora provate Sonic Blast Man della Taite. Prima proteggevi la mano usando il guantone da boxe "allegato" alla macchina, leggete la libreria (se vi fratturate la mano, ci piange il cuore ma non possiamo farci niente) poi colpite l'unità il più forte possibile. A seconda della vostra prestazione cumulativa sull'arco di tre colpi, farete cadere qualche dente a quel bastardo e conquisterete la mano della donzella, oppure guadagnerete un bilanciere gratis. Beh, qualcosa del genere.

OK - basta con le curiosità, ma cosa c'era d'altro di nuovo? Un bel po' di roba, con molti titoli più di quelli visti al recente AMOA di New Orleans (vedi K25).

La Jaleco dovrebbe essere contenta di come è stato ricevuto "Cisco Heal" - il miglior gioco di guida del momento - ma il nuovo gioco che stavano promuovendo questa volta era un gioco futuristico di moto/comattamento per quattro giocatori intitolato Cycle Warriors. Grazie alla sua grafica elegante e particolare, è un gioco che attira l'attenzione, de-



King of the Monsters della SNK abbonda di gechi giganti e Terribili scimmioni.

stinato ai giocatori più giovani.

Altrettanto dicasi di Rad Mobile, un'altra superba dimostrazione che la Sega ha i migliori ingegneri di software al mondo, se non i migliori game designer. È un gioco di guida attraverso gli USA con 20 livelli, molto visuale ma scarsamente giocabile. Un giorno, la Sega riuscirà a produrre qualcosa che vale quanto le sue eccellenti tecniche di manipolazione di sprite - fino a quel momento sedetevi alla guida e ammirate come fanno quel che fanno.

Un interessante gioco su scheda PCB della Sega è Borech, un rompicapo arcade con visuale isometrica. All'inizio sembra noioso, ma se lo si gioca per un po' ci si accorge che può avere dei pregi nascosti - prossimamente ne parleremo più in dettaglio.

Atari. Cosa si può dire dell'Atari che non sia già stato detto prima? A volte sembrano completamente svampiti - ad ogni modo, occasionalmente ti capita di prendere un depliant su un qualcosa e sperare che ispiri la coscienza del pubblico.

Sarà un'allucinazione, ma lo stand sembrava pieno di zampe di coniglio. C'era in mostra il nuovo gioco Rampart, un misto di Go, Missile Command e Tetris. È proprio così strano. Di nuovo, se lo si gioca per un po' si ha l'impressione che c'è sotto qualcosa di più di quello che appare in superficie. O lo troverete intrigante o vi verrà voglia di mandare una cartolina di "Pronta guangione" all'Atari.

Ad ogni modo, la società californiana è stata abbastanza furba da acquisire i diritti di un gioco su videodisco, Mad Dog McCree. È un gioco in cui si spara allo scheiwo con una pistola elettronica - ma con una buona trama e una rudimentale struttura tipo adventure. E bello, molto bello. Giochale se vi riesce di trovarlo in circolazione.

Nel frattempo, c'era una versione deluxe a tre schermi di Race Driver, più un'altra versione che si può collegare a una seconda unità, così da permettere una sfida testa a testa e rimediando così a una delle mie critiche fatte al gioco un paio di numeri fa. Grazie, ragazzi!

C'erano anche due ottimi giochi sportivi, uno della Williams, reduce del successo di Smash TV, e l'altro della Konami, alla ricerca di qualcosa che possa ripetere il successo di Ninja Turtles.

Il gioco della Williams si chiama High Impact. È basato sul football americano e lo si può giocare in uno-quattro giocatori. Semplicemente stupendo, questo è un gioco che verrà sicuramente acquistato da qualche casa di software. L'altro è Golfing Greats della Konami. Con questo meraviglioso gioco su scheda PCB la Konami ha finalmente trovato un modo per sfruttare la sua avanzata tecnologia. Effetti impressionanti, ottima giocabilità - se vi piacciono i giochi di golf, cominciate a risparmiarli!

Infine, il sostegno software per il Neo Geo continua a crescere e migliorare; King of the Monsters è favoloso sia dal punto di vista creativo che tecnico. Non mancano poi le buone notizie per tutti gli amanti di Street Fighter: ora potete rigiocarlo, ma con più roba, grazie alla Capcom.

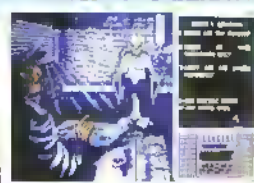
Questa era l'Amusement Trade Exhibition - nei prossimi numeri troverete una disamina più approfondita di alcuni dei nuovi titoli, compreso il migliore (probabilmente) flipper mai prodotto.

THE KILLING CLOUD™



UNISCITI AL DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI SAN FRANCISCO
E SVELA
IL SINISTRO MISTERO DI THE KILLING CLOUD

Screen Shot: Alan G. Verdier



©1990 Microsoft Ltd ©1990 Vector Graphics Ltd

Image Works: Irvine House, 110 Southwick St, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3404

LEADER
L'ESPRESSO DELL'AVVENTURA

Disponibile per
Amiga
ST
PC



MEGADRIVE PER TUTTI

Cara redazione di K, complimenti! Complimenti perché per primi in Italia avete compreso la reale importanza del fenomeno CONSOLE. Complimenti perché ci avete regalato uno speciale estremamente competente ed in linea con il vostro standard qualitativo. Spero sinceramente che questa non sia un'iniziativa isolata ma che bensì un giorno, passando dal mio edicolante di fiducia, possa trovare accanto a K una nuova, scintillante rivista interamente dedicata alle CONSOLE. Questo perché così non sarei più costretto a fare i salti mortali per procurarmi riviste specifiche estere (es. Mean Machines, Bep, ecc.) e poi perché sarei sicuro della qualità della rivista suddetta, data la vostra (decennale?) esperienza. Come avrete capito sono un (fiero!!!) possessore di una console, più esattamente di un Sega MEGADRIVE. Data la mia passione per questa macchina, insieme ad alcuni miei amici ho fondato il primo club dedicato a questa grande console. Se desiderate scambiare idee in modo costruttivo, ricevere una fanzine GRATUITAMENTE, scambiare Cartridge con altri soci, non esitate a scrivervi; l'indirizzo questo:

SEGA MEGACLUB via Villaggio XXV Aprile 119/B - 06083 Bastia Umbra (PG) Saluti:

Alessandro Mantovani

A meno di non voler sottolineare le bellezze naturali ed artistiche di Bastia Umbra (ci sono stato nell'86 e devo dire che mi è molto piaciuta, come tutta l'Umbria del resto...), non credo che ci sia altro da aggiungere. Consolisi e consolini di tutta Italia, mano alle penne!

IL DITO NELLA PIAGA

Spett.le KAPPA, innanzitutto i miei complimenti per la pregevole rivista, che reputo la migliore rivista italiana di software ludico, e tra le migliori del mondo. Dico ciò perché di stampa specializzata ne leggo molta, quasi troppa e non solo italiana, per cui consentitemi di complimentarmi con VOL. Di fatto il settore dei computer e derivati tra i più complessi ed ignoti, per cui sono sempre più necessarie delle guide imparziali, consapevoli delle necessità dei lettori, più che di quelle dei produttori. Nel panorama della editoria elettronica però, non trovo alcun pari classe di K che tratti prodotti professionali e/o semiprofessionali e spesso per conoscere talune novità si deve ricorrere alla pubblicità che ovviamente premia quei prodotti sostenuti da buoni budget, mentre altri ottimi prodotti rimangono ingiustamente anonimi. Ma, cosa inverosimile, questi ultimi, vengono rivalutati dalla pirateria. Lo dico per un atto di giustizia nei confronti di una forma illegale di commercio. Dunque se la pirateria indirettamente promuove quel software applicazionale, interessando taluni all'acquisto degli originali, è altresì vero che uccide il software ludico, o meglio lo fa risce visto l'ancora buon livello di talu-

K-box

Sconvolto probabilmente dagli sviluppi del nuovo gioco che avevo caricato sul disco rigido (si trattava di WAR IN THE GULF della CNN) il mio personal computer ha deciso di riproporvi anche a Febbraio la stessa introduzione che vi avevo propinato a Gennaio. Consolo che una tale situazione può avervi creato delle crisi esistenziali profonde ed insanabili provvedo ad allegarvi di seguito la parte in oggetto non prima però di avervi consigliato di ritagliare seguendo la linea tratteggiata oppure di fotocopiare prima il tutto nel caso siate dei collezionisti incalliti e vi turbi profondamente l'ordine delle pagine della vostra amata rivista.

vs Brambo's

ni giochi. Ciò che mi preoccupa è che il proliferare del fenomeno comporti l'abbandono delle migliori software house del mercato computer per dedicarsi a quello più redditizio delle console. Per una persona come me che usa il computer non solo per lavoro ma anche per divertirsi, il problema preoccupa. Ovviamente la pirateria esiste e sempre esisterà, ma mi auguro che il mercato legale maturi in fretta, altrimenti saremo proprio da terzo mondo. Con questo non voglio dire che acquistare software copiato sia male, ma lo è utilizzarlo proficuamente senza renderne merito agli autori. Difatti il sottoscritto non acquista software originale, se prima non lo valuta a dovere ricorrendo al mercato pirata. So che molti non approvano, ma trovo che sia l'unica equa soluzione tra la dilapidazione del conto in banca e la rinuncia ad un bellissimo hobby. Concludo ringraziando BRAMBO's per lo stupendo K-Box e non so chi per le altissime belle Pagine Gialle. Un plauso alla Cloanto, un eccellente esempio nel misero panorama italiano che con un prodotto come C1-Text ha da insegnare a molti, anche stranieri. Sperando che K resti la mia preferita, vi saluto.

P.S. Se qualcuno volesse scambiare opinioni e/o informazioni sul PC in generale o sull'Amiga, mi scriva pure:

P.S. Se qualcuno volesse scambiare opinioni e/o informazioni sul PC in generale o sull'Amiga, mi scriva pure:

Andrea Tamarin via Busi 16 - Montagnana (PD)

Mi sembra caro Andrea che tu abbia colto nel segno, con la tua lettera uno degli aspetti che maggiormente preoccupano, per motivi diversi, produttori e consumatori di software. Fortunatamente l'instabilità del mercato, ovvero la mancanza di scelte produttive ben determinate lascia ancora per adesso un certo margine di manovra.

Per essere più preciso ti cito l'esempio del mercato dei videoregistratori dove il consolidamento dello standard VHS stato tale che oggi come oggi tu non trovi un solo titolo in Betamax né a livello ufficiale né a livello di pirateria. Il rischio che la produzione si orienti dunque solo sulle console è, per adesso, solo relativo, in fondo in fondo si sa che anche chi usa il proprio PC per motivi professionali, può volere qualche momento di distrazione, e si presume che non abbia né il tempo né il problema economico per rivolgersi al mercato pirata. Kappa nel suo piccolo, cerca come può di venire incontro agli utenti recensendo in maniera quanto più corretta il software ludico (altre riviste cercano di fare altrettanto per quel che riguarda i prodotti "professionali"); ciò non toglie che ci sia un mercato clandestino e che questo mercato continui a durare nel tempo. Per il momento va così, per il futuro credo che nessuno possa a tutt'oggi fare seriamente delle ipotesi.

PROGRAMMI PER IL FUTURO

Cara redazione di K, sono un vostro lettore e approfittando del K-Box volevo chiedervi un parere. Ho intenzione di cambiare il mio antidiluviano ZX Spectrum con un computer migliore, sarebbe mia intenzione acquistare un computer con il quale possa divertirmi ma col quale possa altresì fare dei programmi (e) ad esempio, programmi di grafica (assolutamente impossibili sul mio attuale computer), il tutto con una spesa non eccessiva. Non è necessario che abbia buone capacità musicali poiché un genere di programmi che non mi interessa. Per il momento la mia scelta è orientata verso l'Amiga 500. Voi che cosa mi consigliate?

Fabio Ferrari da Castelnuovo

Ti rispondo molto volentieri, perché la tua è una richiesta che già molti altri lettori spesso ci hanno fatto e che rivela un pizzico (hai presente un cucchiaino da tè?) di scarsa conoscenza informatica. Il "FARE" un programma significa scrivere delle istruzioni in un linguaggio comprensibile per la macchina sulla quale il detto programma dovrà poi girare. In altre parole vuole dire che bisogna conoscere bene il processore ed il sistema operativo sul quale poi andranno ad installarsi e ad operare le istruzioni che tu gli darai. La domanda da porsi non è quindi "CON quale computer" bisogna scrivere il programma, ma "SU quale computer" vogliamo andare a farlo girare.

L'Amiga, tanto per restare in tema, offre al programmatore la possibilità di gestire una bellissima grafica ed anche un ottimo suono così come pure l'IST e per certi versi anche gli IBM compatibili, ma ognuna di queste macchine si basa su sistemi operativi diversi. Non a caso si parla di "Conversioni" e non a caso la grafica di un gioco per Amiga non la si ritrova su un IBM. Esistono in commercio dei programmi che permettono di "preparare" (le virgolette sono d'obbligo) dei giochi così come esistono dei programmi già pronti che permettono di fare della animazione grafica ma un conto è... "parlar di morte altro è morire". Non bisogna confondere i due termini, fra "USARE" un programma e "FARE" un programma, c'è, ahì noi, una non piccola differenza.

PIRATES!

Il 29/9 a Bologna ho acquistato il gioco "Pirates!" della Microprose e distribuito dalla Leader in confezione sigillata, ma con un gravissimo handicap al suo interno: il manuale in italiano, reclamizzato con tanto di adesivo sulla confezione, riportava sole le prime 36 pagine dell'originale in inglese nelle quali tuttavia si ritrovano continui richiami alle pagine successive alla 36 del manuale inglese. È il sistema di protezione classico della Microprose: se non riconosci la data o la nave giusta sul manuale non puoi giocare se non ai livelli più bassi (capita anche in Silent Service ed in Red Storm Rising, sempre della Microprose). In pratica a questo punto io mi trovo ad avere speso 59.000 lire per un programma che non posso utilizzare; la Leader nel frattempo ha fatto oroscopo da mercante (tanto ha già venduto...) e non risponde, tra l'altro neppure per scusarsi formalmente dell'accaduto, alle mie richieste di avere un manuale inglese. La stessa Leader, peraltro, non si esime dal lanciare iniziative tipo "fidelity card" o dallo spiegare che i pirati potrebbero incorrere nella violazione del diritto d'autore vendendo

TUTTO IL KICK-OFF MINUTO X MINUTO

In vista del prossimo Campionato Italiano di Kick Off, apriamo questo mese una rubrica di suggerimenti e consigli su come e con quale "configurazione" si svolgerà il Campionato. Cominciamo con il parere del campione d'Europa in carica, e restiamo in attesa delle vostre missive.

Karlissima redazione di K, ho ancora tra le mani (e durante la lezione di storia!) il "mitico numero di gennaio di K" di cui ben due pagine sono dedicate al mio successo internazionale a Kick Off 2 per cui mi sembra doveroso ringraziare nuovamente tutti voi e la Leader distribuzione per l'organizzazione del torneo. Ma il vero motivo di questa missiva è quello di poter dire la mia sul potenziale 2° campionato di K.O. (2 naturalmente). Oltre a ritenere fondamentale l'utilizzo del doppio effetto, reputo di importanza vitale la possibilità di utilizzare tattiche create con P.I. Man; poiché

penso che le tattiche base di K.O. 2 siano davvero primitive (vedi difesa inesistente nel contropiede avversari, schemi d'attacco banali e prevedibili, ecc...), mentre quelle fatte da sé esaltano l'individualità e la classe del giocatore. Sono contrario invece all'adozione di The Final Whistle per due motivi: il primo è che si tratta di un data disk opzionale ed il secondo che non è un gran ché come programma (che Gupta possa perdonarmi!!!) poiché è praticamente impossibile realizzare tattiche che sfruttino intelligentemente l'off side con l'editor di P.I. Man, che non prevede neppure, cosa fondamentale per creare tattiche a "zona", chi ha il possesso della palla fra le due squadre! Colgo l'occasione (sta per finire l'ora!) per invitare anche altri lettori a dare la propria opinione su tale argomento ed a mettersi in contatto con me per organizzare mini tornei locali (non a scopo di lucro!!!) Luca Caldiero Torino tel. 011/324748

materiale non regolarmente distribuito. I pirati, sia detto per inciso, avrebbero potuto vendermi lo stesso programma, sempre senza manuale (io parto poi dal presupposto che un manuale incompleto è utile tanto quanto nessun manuale e che quindi la Leader non ha messo alcun manuale nel pacchetto), per 5000 lire ovvero per 12 volte di meno. A questo punto, più che per una reale voglia di giocare con questo programma (che mi ha ormai stancato prima ancora di poterlo usare) per una questione di principio, lo scrivo a voi perché anche altri utilizzatori di software originale si sappiano regolare, e segnalino alla Microprose con chi si è messa in affari in Italia (l'anno scorso a Baltimore vidi una confezione di Gunship a ben 54\$, ed il negoziante mi disse che era l'ultima rimastagli perché le altre le aveva già vendute tutte, segno che, se c'è la qualità, il prezzo, purché non esageratamente elevato, si può pagare tranquillamente.

dott. Stefano Ghisi- 45100 Rovigo

Abbiamo chiesto ad Anna Vernocchi della Leader una risposta:

Egregio Dottor Ghisi, in data 07.02 c.m. abbiamo ricevuto la sua lettera del 31.01.91 e un allegato riferito ad una comunicazione datata 06.10.90 e a noi precedentemente indirizzata.

Da un'accurata verifica dei nostri archivi è emerso che la prima lettera da Lei spedita non risulta essere pervenuta ai nostri uffici. Le assicuriamo che non è nostra abitudine far cadere in un dimenticatoio le richieste che

ci vengono inoltrate; se non abbiamo provveduto tempestivamente a rimediare allo spiacevole inconveniente occorso del quale fa menzione nelle sue comunicazioni, ce ne scusiamo.

Ciò, però, non è riconducibile alla nostra indisponibilità bensì ad un disguido del quale non ci possiamo fare in nessun modo carico.

Vorremmo farle presente comunque che, in casi analoghi a quello occorso, la normale prassi implica che l'utente finale si rivolga direttamente al punto-vendita presso il quale è stato effettuato l'acquisto per segnalare la presenza di eventuali difformità. Se questa procedura fosse stata adottata, riteniamo che i tempi si sarebbero inequivocabilmente ridotti.

Ad ogni buon conto abbiamo già provveduto ad inviare al suo domicilio il manuale inglese del programma, rinnovando le nostre scuse per l'accidentale incompletezza della confezione in questione.

Da ultimo vogliamo spendere una parola a proposito dell'iniziativa "fidelity card". Lo spirito che ci ha spinti ad investire in un'operazione di questo tipo è stato e rimane la nostra precisa volontà di offrire un servizio sempre migliore ai nostri clienti. E la soddisfazione di questi ultimi, lo ribadiamo, è una nostra priorità. Non lasci che un incidente di percorso diventi la causa della sua completa perdita di fiducia nel software originale e in chi lo promuove.

Leader Distribuzione Srl

Finalmente ci siamo. L'anno nuovo ci ha portato delle gustose innovazioni che, a dire la verità, stavo aspettando da parecchio: ragazze e "vecchietti". Ebbene i cari lettori, giovani donne e non più giovani uomini cominciano a farsi sentire anche loro in questa rubrica e non potevo non registrarne la presenza con un doveroso moto di giusta soddisfazione. Finalmente, abbandonate le secche delle polemiche sterili ed ormai prossimi all'arrivo delle celebrazioni Colombine, il nostro cargo postale sembra si stia decisamente orientando verso mari più aperti e qualitativamente meglio frequentati. Confidando quindi nel lavoro dei venti e nella benevolenza di Nettuno, vi aspetto con salmastra fiducia lungo il litorale dei prossimi numeri. Marinarescamente vostro: BRAMBO's.

Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

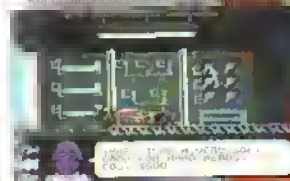
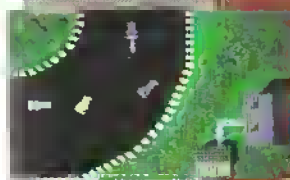
PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO



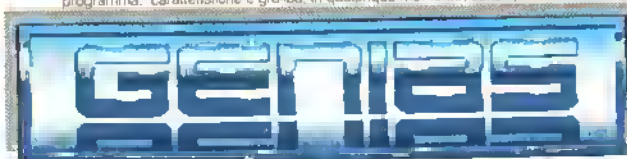
Versione C-64

Versione Amiga



PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso.



Distribuito in esclusiva da **SOFTEL**

- GRAFICA BITMAP
- 25 FRAMES AL SECONDO
- 4 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.

PAGINE GIALLE

Questo mese spazio ai giochi di ruolo e a una breve lezione di strategia sulla guerra del Golfo. Contraddicendo in parte la nostra natura pacifista proviamo a ricostruire la prima guerra di terra del golfo con l'aiuto di *Overrun*, il programma della SSI. Divertitevi in pace...

DYLAN DOG: IL GIOCO DI RUOLO.

Gli appassionati di Dylan Dog, i cui fumetti sono editi da Sergio Bonelli Editore con scadenza mensile, fra poco potranno seguire le avventure del loro eroe in prima persona.

Per chi non lo sapesse, e siamo sicuri che saranno pochi, Dylan Dog nasce da una idea di Tiziano Sclavi, vive a Londra e per vivere ha scelto un lavoro alquanto insolito: l'indagatore dell'incubo.

La DAS production di Firenze ha annunciato, per il mese di aprile, la pubblicazione del gioco di ruolo di questo eccentrico personaggio. Gli autori sono cinque appassionati di RPG che, con la loro esperienza, hanno realizzato il primo gioco di ruolo italiano che abbia come argomento l'orrore.

Durante la creazione dei personaggi sono presi in considerazione molti dei fattori che possono influire sullo sviluppo di un individuo: il grado scolastico, la professione, l'età, ecc. Ogni personaggio possiede inoltre, conoscenze del mondo dell'occulto (satanismo, necromanzia, magia, ecc.), e la possibilità o meno di avere poteri paranormali.

Com'è facile intuire però, i personaggi giocanti non sono super eroi freddi e calcolatori, ed una speciale caratteristica, il self control, ne regola le reazioni in determinate situazioni. Nel gioco, oltre alle regole, sono inclusi i dadi per giocare (3d6, 1d20) e tre avventure di crescente difficoltà, oltre ai numerosi consigli per crearne di nuove. Le copertine delle regole sono disegnate da Pietro Dall'Agnol (Dylan Dog n.45, "Goblin" per intenderci), e gli autori sono: Fabrizio Biasoli, Roberto Chiavini, Alessandro Ivanoff, Michele Gianni e Giacomo Garuglieri.

Il prezzo del gioco sarà di L. 39.000, chi non riuscisse a trovarlo nei negozi può richiederlo a: BAM, Via della colonna 27, 50121 Firenze, aggiungendo L. 5.000 per spese postali.

RISCRIVERE LOVECRAFT

Gli amanti dell'orrore e dei giochi di ruolo questo mese non saranno certamente delusi. Oltre a Dylan Dog potranno provare l'orrore che regna nel mistico mondo di Lovecraft. Il richiamo di Chtulhu, il gioco di ruolo edito dalla Chaosium, è stato tradotto da Stralibri di Milano. Il gioco si ambienta nell'America degli anni '20, e i giocatori, che assumono il ruolo di investigatori dell'occulto, scienziati, archeologi, avventurieri e via dicendo, si trovano coinvolti in cospirazioni cosmiche aidate da mostruosi alieni antichi abitanti della terra. La differenza con la maggior parte dei giochi di ruolo classici, sta nel fatto che una volta scoperto il proprio nemico, il combattimento non sarà fisico, ma piuttosto mentale, i personaggi cioè dovranno usare l'intelligenza, l'astuzia per vincere contro queste orrende creature, cercando di non perdere la propria sanità mentale.

Per ora la Stralibri ha pubblicato: "Il richiamo di Chtulhu", modulo di regole base L. 33.000; "Quattro passi nell'ignoto" modulo avanzato L. 18.500; Le ombre di Yog-Sothoth, avventura; "Il terrore viene dalle stelle", avventura. Per la fine di marzo è prevista l'uscita di M.E.R.P., il gioco di ruolo della Iron Crown che si ambienta nella Terra di Mezzo de "Il signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien.

Il gioco di ruolo di		Nome del giocatore	
Dylan Dog		Nome del personaggio	
3d6		Età	
3d6		Grado sc.	
3d6		Professione	
3d6	Forza	3d6	Intelligenza
3d6	Destrezza	3d6	Empatia
3d6	Costituzione	1d10	Energia
3d6	Bellezza	1d10	Sesto Senso
Self Control		Punti Feriti	
MAXIMUM	MINIMUM	MAXIMUM	MINIMUM
100	0	100	0
Penalità attuale:		Penalità	
Disturbi Psichici		Per verificare l'aspetto 1 d20 e ... del PF	
Gravità		Se viene raggiunta la metà ... del PF,	
Gravità		tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli.	
Gravità		Se viene raggiunta la metà ... del PF,	
Gravità		tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli.	
Gravità		Raggiunti 10 PF o meno, fare un Check	
Gravità		sulle CPM e al valore, tutte le abilità	
Gravità		sono ridotte di 1 o 2 o 3 a seconda del	
Gravità		Se vengono raggiunti 0 PF o meno, il	
Gravità		personaggio è morto.	

KHAFJI!

Gli appassionati di wargames staranno seguendo con un interesse particolare le vicende della guerra del golfo. Il nostro esperto Vincenzo Beretta ha ricostruito, con l'aiuto di *Overrun*, la prima battaglia terrestre tra gli alleati e gli iracheni e ha scritto questa breve guida all'uso.

Il gioco *Overrun* della SSI ricostruisce scontri tattici meccanizzati in ambiente contemporaneo. Uno dei punti forza del programma è la possibilità di creare da sé i propri scenari. Per completare questo articolo abbiamo pensato di dare qualche piccola indicazione agli Schwarzkopf in arba che, insoddisfatti della CNN, desiderano ricostruire sul proprio schermo la guerra terrestre nel Golfo.

Lo scenario che abbiamo scelto è la battaglia di Khafji (30 gennaio 1990). Essa rappresenta il primo scontro terrestre di un certo rilievo, ed è sufficientemente contenuta per essere agevolmente ricostruita con il programma della SSI. Ovviamente gli schieramenti lontani sono frutto di ipotesi, ma rispecchiano le informazioni giunte attraverso i mass-media.

LO SCENARIO

L'ambientazione in cui si svolge la battaglia è quella medioorientale. Nella pagina introduttiva scegliete una partita per due giocatori e l'opzione "New Game" che vi permette di costruire lo scenario.

Selezionate "Auto Build Map" (sempre che non abbiate la pazienza da cartosino necessaria per ricostruire Khafji casa per casa).

LA MAPPA

Quando vi vengono richiesti i parametri della mappa, selezionate "Woods - 0; City - 7; Sand - 0; Rough - 2". Osservate la mappa costruita dal computer. La mappa ideale dovrebbe presentare nuclei abitati più o meno concentrici ammassati al centro e a destra. Se la zona a sinistra della mappa (la regione periferica da cui inizia l'attacco alleato) è spoglia o presenta una scarsa concentrazione di abitazioni, meglio. Se la mappa non vi soddisfa, ricaricate il gioco e generatene un'altra.

TIPO DI BATTAGLIA

Il tipo di battaglia è "Blue Assault". La forza blu (americani) sono velivoli, le forze rosse (iracheni) sono inesparte ("green"). La missione delle forze rosse è "Hold Objective", quella della forza blu è "Clear Objective".

GLI SCHIERAMENTI CONSIGLIATI

(ARAB)

2 tank company '73 (con 10 carri T-55 l'una)

1 motor rifle company (con 10 BTR-60)

(AMERICAN)

2 marine company (una compagnia può essere sostituita da una mech company con 13 M-2 o M-113)

1 tank platoon (con 4 carri M-60A3)

2 air cav platoon

3 Apache

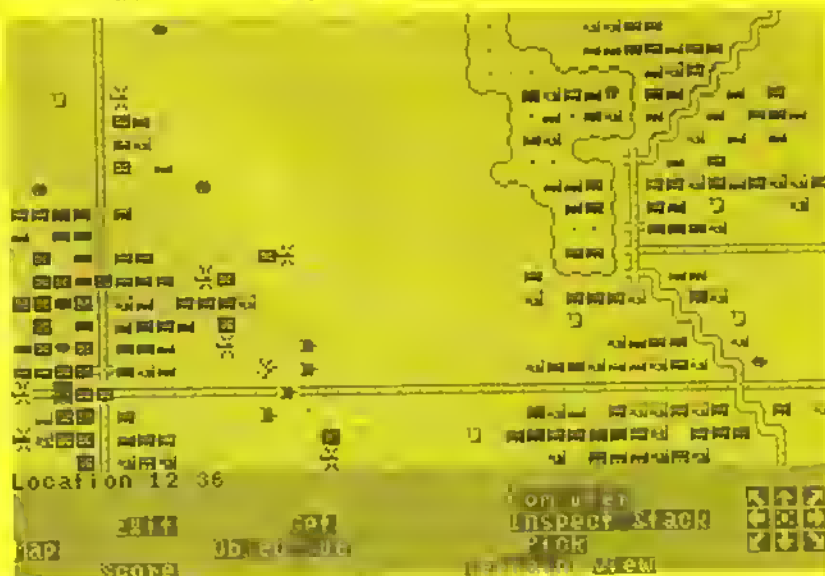
LO SCHIERAMENTO SULLA MAPPA

Schierate a piacimento le pedine sulla mappa, oppure sfruttate l'opzione di "auto development". Attenetevi, in questo caso: il computer non è un buon stratega. Salvate lo scenario, ricaricate il gioco e decidete da che parte giocare. E ogni volta che un'unità viene distrutta, pensate che nella realtà sono morti da quattro a dieci uomini. Buona fortuna.

NOTA: Nella battaglia reale le forze irachene furono decimate prima ancora di

entrare in battaglia dal fuoco degli elicotteri statunitensi. Lo scenario presentato si discosta quindi leggermente dallo scontro reale, ma è tatticamente più interessante. Per uno scenario più realistico cancellate il plotone di carri statunitensi ed una compagnia di marine, ed aggiungete alle forze alleate 4 o 5 elicotteri Cobra o Apache.

Vincenzo Beretta



K-BORSA

La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori di TUTTE le riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer vengono collocati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

75.12

In discesa di 0.30 punti rispetto al mese scorso.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre la sua conversione a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Ocean è stata valutata in 6,17 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le rianimo d'occhio tutta) perché sicuramente vi andrebbe a leggere una lista di 100 nomi.

Infine, per farla in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

CASA	PUNTEGGIO +O-	INDICE	Microprose	80,88	-0,93	5,76
Origin	98,25	n/a	Activision	80,75	-1,23	5,63
Micro Style	90	+3,52	Players Premier	78,8	-15,23	3,68
AudioGenic	89	+8,67	Empire	78,56	-5,02	3,44
Gremlin	86,96	+1,69	Mastertronic	77,84	-13,34	2,72
Novagen	84,75	n/a	Virgin	77	-5,28	1,88
System 3	84,67	+5,67	Rainbow Arts	76,44	-5,09	1,32
Core Design	82	-4,42	Millennium	76	-0,61	0,88
Psygnosis	81,95	+5,77	US Gold	75,06	-1,37	-0,06
Dynamic	81,67	n/a	Action 16	74,6	-7,4	-0,52
ARC	81,6	+10,84	Acrolade	74,07	-1,68	-1,05
Ocean	81,29	+4,91	Electronic Zoo	73,76	+10,05	-1,36
Electronic Arts	80,89	-2,64	Digital Integration	73,7	-0,47	-1,42

AMIGA

Prince of Persia	Oomark	91
Battle Command	Ocean	89,99
Powermonger	Electronic Arts	88,25
Masterblaster	Rainbow Arts	88,25
NARC	Ocean	87,75

Powermonger è stato detronizzato da due nuovi titoli: Prince of Persia, apprezzato per la grafica e l'animazione, e Battle Command.

C64

Rick Dangerous 2	Micro Style	89,45
California Games	Klxx	87,25
Amazing Spiderman	Empire	86,25
Nightshift	US Gold	84,5
Platinum	US Gold	81,5

Lo scorso mese abbiamo detto che Rick Dangerous meritava la prima posizione, i recensori inglesi questo mese sono stati d'accordo. I budget rilanciano California Games, il che fa capire che anche i vecchi giochi posso ancora dire la loro.

AMSTRAD CPC

Shadow of the Beast	Gremlin	85,84
Target Renegade	Hit Squad	83
Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	82
Ivan Ironman Stewart	Virgin	77,3
Motorcycle 500	Cult	59

Le Turtles entrano nelle prime cinque posizioni, ma la versione della Gremlin di Shadow of the Beast vince nettamente ai punti. Ivan Ironman Stewart continua la sua corsa in classifica e distanzia enormemente M500.

PC Compatibili

Wing Commander	Origin	96,5
Wonderland	Magnetic Scrolls	94
Knight of the Sky	Microprose	89,5
Interphase	Image Works	85,5
It Came From the Desert	Cinemaware	85
Covert Action	Microprose	85

Wing Commander, giustamente, aumenta il suo punteggio e Wonderland ritorna al secondo posto...

ATARI ST

Speedball 2	Image Works	92,99
Lotus Turbo Esprit	Gremlin	89,75
Ninja Remix	System 3	86,33
Toyota GT Rally	Gremlin	83,5
Golden Axe	Virgin	82,5

Speedball 2 mantiene la prima posizione nonostante l'assalto della piccola flotta della Gremlin. La System 3 dà la prova che i picchia duro piacciono ancora.

SPECTRUM

R-Type	Hit Squad	90,25
Lotus Turbo Esprit	Gremlin	89,25
Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	87,25
Target Renegade	Hit Squad	85,25
Super Cars	Gremlin	83,75

R-Type continua a tener duro, mentre le Turtles perdono terreno e i motori della Gremlin, in classifica con due giochi di corsa, si fanno sentire.

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (si consiglia su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software tra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

VENDITA

VENDO ceusa passaggio ed altro sistema C64 new con certifica di reset, disk drive slim 5 1/4, manuali di istruzioni e numerosi dischi-giochi originali, il tutto perfettamente funzionante e in ottime condizioni, e L. 650.000 trattabili.

Diego tel. 011/355991

Ceusa passaggio superiore sistema, VENDO C128 + drive e registratore + giochi originali il tutto e L. 400.000 trattabili. Sergio tel. 02/902968/6 ore pasti

VENDO Toshiba 64K Mx + registratore + giochi originali e L. 120.000. Luca tel. 02/901893 ore pasti

VENDO sega Meda Drive, appena due mesi di vita, completa di 2 pyad (uno lo regale), di 4 Janitor giochi: North Star Ken II, Shadow Dancer, Ghost Buster, Mystic Defender. Il tutto a sola L. 750.000 (non trattabili, tutto imbustato). Giulio Marino tel. 06/5755644

VENDO sega Mega Drive ufficiale + Last Battle + Mystic Defender + Truxon. Tutto e L. 500.000. Francesco Galluccio tel. 081/5031492

VENDO giochi e programmi per Amiga. Alessandro Zivi tel. 0871/82318 ore pasti

VENDO smk Neo-Geo, tre settimane di vita, garanzia intatta più gioco Ninja Combat, per il valore commerciale di L. 300.000 + L. 1.100.000. Cesare tel. 02/3533545 sera

VENDO C64 + 2 registratori + 2 joystick + reset + duplicatore + registratore + giochi e utility + miste Zzap! dal n° 24 al 52 + tutte le riviste riguardanti le cassette e L. 300.000 (spese lastiere C64 + registratore + joystick e giochi tutte e L. 200.000). Francesca Compesse via Savi, 3 - 20099 Sesto San Giovanni (MI)

VENDO Game Boy con cuffie, pile, Tetris e Tennis. L. 120.000. Stefano tel. 0421/972823

VENDO Ibm Pc 24 ore convertibile, mai usata per motivi di incompetenza, con guida operativa, guide per l'utente, minidisco Des 35 hellic 10 Mb, bettelle interne ricambiabili, gruppo alimentaz. LCO a cristalli liquidi, stampatore con nastro, tutto o L. 1.320.000.

Miko Cerrali via Ripamonti, 29 - 302047 Segno (VI) tel. 0362/302047

VENDO Atari 1040 + monitor colore SC 1224

+ 24 giochi originali + 50 programmi il tutto con imballaggi originali a L. 850.000. Davide Rimoldi via Denmarca, 75 - 00040 Torrance (RM) tel. 06/9158977

VENDO C128D, drive 1571 - monitor monocromatico + registratore - 2 joystick - giochi originali su disco - floppy con programmi vari + libri per programmare a L. 750.000.

Bernardo Bonati piazza Italia, 24 - 97018 Siracusa (SR)

VENDO Modem Us Robotics V42bis courier HST a prezzi imbattibili. Luca Azzali via Den Minzini, 1 - 26039 Vercovate (CR) tel. 0372/81487

VENDO 23 giochi originali per C64. Sono su disco, seriali, erede e di simulazione completi di manuali, mappe, ecc. Sele in blocco a L. 200.000 (trattabili). Spedizione in controassegno in tutta Italia. Mario Virgilio via Mura dei Franciosi, 195/p - 00043 Ciampino (RM) tel. 06/7273602

VENDO i seguenti giochi originali per A500: Gheulis + Gheulis (15.000); Xenon 2 (20.000); Dragon Strike (40.000). Raffaello tel. 06/7651749

VENDO i seguenti giochi originali completi di manuali e conferenze, nelle versioni disco per C64: Asper GP Mesler (8.000), Power Drift (8.000), Dinemite Dux (8.000), Revs + (8.000), Pre Tennis Teur (10.000), Rick Dangerous (10.000) ed altri ancora. Inoltre scambio giochi e utility preferibilmente in Vicenza a Nord Italia. Ogni 5 dischi un simpatico omaggio. Informatico. Emiliano Porro c/o S. Felice, 32B - 36100 Vicenza tel. 0444/560934 ore pasti

VENDO ceusa passaggio sistema superiore serie di giochi originali su cassette per C64 comprensivi di istruzioni ed eventuali guide. The Unouchables, Attard Beasi e molti altri. Prezzi trattabili. Simone Filippetti via P. L. da Palestre, 20 - 06024 Gubbio (PG) tel. 075/9274589 ore pasti

VENDO dischetti vergini bulk de 3" 1/2 e L. 950 (cedano minimo 50). Spedizione in tutta Italia e carico del destinatario. Annuncio sempre valido. Pierluigi Martini via Sem Benelli, 19 - 30174 Mestre (VE) tel. 041/5340342 ore serali

VENDO A500 "nuovo" con espansione ed 1 Mb senza cliche, con disk drive originale, modulatore TV ed interfaccia midi, stampante e mergherie nuovissime, mai tette del cartone d'imballaggio e giochi scelti dell'acquirente. A.L. 1.700.000.

Graziano Monti via R. Bellini, 4 - 00100 Roma tel. 06/536981

VENDO i seguenti giochi per Amiga: Revs, RoboCop 2, Indy, Turbo Lotus Challenger ed altri. Marco tel. 080/415054

VENDO per Sega Megadrive (versione europea) i seguenti giochi, in ottime stato, usati pochissimo: Super Hang-On, Last Battle. A L. 50.000 (cedano, prezzi trattabili, sono disposti a scambiare con altri giochi per Sega Megadrive della versione italiana. Stefano tel. 02/417659

Offerta VENDO Atari Lynx praticamente nuovo con imballaggio e tutte le serie + 6 pile stile ricaricabili + Blue Lightning e Gauntlet il tutto e L. 255.000 (spese postali comprese). Marcello Cangini via Medaglia d'Oro, 8 - 74100 Taranto tel. 099/354981

VENDO per Pc i seguenti giochi originali: Impossible Mission 2 e L. 15.000, Platoon e L. 18.000, Centurion Defender di Rom e L. 30.000. Merce Levrone tel. 0564/934226 ore pasti

VENDO/scambio giochi per Amiga possibilmente in zona Vicenza. Massime serie. Stefano Ferronato via Venezia 15 - 36030 Celadegne (VI) tel. 0444/585223 ore pasti

VENDO stampetta per C64 MPS 803 a L. 200.000. In regola Modem originale Commodore C64. Cesare tel. 035/961081 ore serali

VENDO C64 con registratore in ottime condizioni e L. 200.000 trattabili. Antonio tel. 0865/900335

VENDO/scambio software per Atari. Cerca soluzione di Dungeon Mesler. Alessio tel. 010/219860

Attenzione!! VENDO A500 un anno di vita, con espansione 500K, più modulatore TV, monitor monocromatico e giochi, 2 joystick il tutto e L. 700.000, o monitor e parte e L. 650.000. Davide Longhi via Tiroboschi, 44/B - 41012 Carpi (MO) tel. 059/598262 dalle 20 in poi

VENDO C64 + registratore + copiatore + 2 joystick e 30 giochi originali a sole L. 250.000. Al primo acquisto regalerò 3 giochi originali a sua scelta. Fabiano tel. 051/413315 ore 21

VENDO giochi per Sega Master System da L. 40.000 al L. 60.000. Adriano Musso via Barberasco, 8 - 16033 Cefran (GE) tel. 0185/358150

VENDO TV Sports Football per Ms Dos compatibile, espone complete, nelle sue collezioni e originale comprendente due manuali e 1 dischetto per due formati e L. 30.000, per errato acquisto: io ho un Ibm Ps/2 e su questo computer il gioco non gira. Gianmarco tel. 045/6081667 dopo le 14

VENDO i seguenti giochi originali per Ms Dos e metà del prezzo di listino. Vette! Star Trek V, Pre Tennis Teur, Falcon AT, GP Circuit, Lombard Rally, 4th & Inches, Cacklorn Games, The Games: Winter Edition. Fabio Lenzi via Falaria, 8 - 00183 Roma tel. 06/7008111 dopo le 20

VENDO per computer Ibm, Olivetti PC, XI, A1 e compatibili Ms Dos, ottime programmi di gestione magazzino componenti elettronici utilizzabili anche con mouse completo di documentazione. Unissimo dei hobbyisti, riparatori ecc., produzione propria. Valerio tel. 0587/213612

VENDO o scambio certati e per megadrive Alex Kidd, Super Hang-on. Matteo tel. 0573/24755 ore pasti

VENDO il futuro console giapponese di ogni tipo. Francesca tel. 039/6957091 ore 15

VENDO/Scambio programmi per A500 inoltre vendo dischi vergini da 3 1/2" e L. 1.000 ciascuno. Dine Chierrege via delle Tese, 8 - 34137 Trieste tel. 040/392984 dalle ore 20 alle 21

VENDO per Amiga digitizzatore audio autocalibrato ottime prestazioni e L. 60.000 (sconti per quantità). Alessandro Bedini via Firenze, 35 - 57013 Rosignano Solway (LI) tel. 0586/790301

VENDO console portatile, Game Boy Nintendo con due mesi di vita, più 4 giochi: Tetris, Super Mario Land, Qix, Golf e L. 250.000 (trattabili, oppure, scambio tutto, con console Sega Master System più qualche gioco. Mauro tel. 0444/911910 dalle 18 alle 20.30

VENDO giochi per Amiga e L. 15.000 (cedano). The Spy who Loved me, Esol, Last Pellet, Heng Heng Phoeey, Klex, Manchester United, The Gold of Atzeus. Maurizio tel. 0142/55574 ore pasti

VENDO giochi originali e basso prezzo per Ibm. Alcuni titoli: U VI, King's Quest 4 e 5, Larry 3, Space Quest 3, Police Quest 2, Indiana Jones (l'avventura), International Soccer Challenge, The Pawn ed altri. Paolo tel. 0371/35138

VENDO Atari Xc perfettamente funzionante con tastiera, console, pistola e 4 cartucce e

registratore più un gioco, il tutto al prezzo di L. 170.000.
Tel. 0059/642765

VENDO Nintendo con 2 pulsanti, Super Mario Bros, Pistola Zapper, Tennis, Batman, Double Dribble tutto con il proprio imballaggio a L. 370.000

Luigi Ciarcaglia via S. Camillo da Lellis, 103 - 66100 Chieti tel. 0871/67468

VENDO giochi originali per C64/128 su disco o cassetta.
Fabio tel. 045/7551620

VENDO 300 dischi bulk Sony D5/Hd (alta densità), causa moltiplicazione. Vendo anche per piccola quantità. Cedo per sola L. 1.600 ciascuno. Sono formattabili a 2 Mhz.
Diego tel. 0933/938404

Giochi originali per Pc su dischetto da 3,5".
Wonderland, Dream the Dream, Barlin

1948, Guns or Butter, The Global Olimpia, Centino Delandor di Rome usati poco e in confezione integre con istruzioni gadgets ecc.
VENDO a metà prezzo o scambio con altri giochi di uguale qualità e bellezza.
Pier tel. 02/6693290 grande ufficio

VENDO per Ms Dos i seguenti giochi originali a L. 25.000 ciascuno: Kick Off 2, Wonderland, Tasti Driver III e Wing Commander.
Manno tel. 039/674291

VENDO (oltre i numeri data riviste K, The Games Machine e Zzap!) a L. 5.000 l'uno. Solo zona di Roma. Svedo blocchi di 10 cassette originali per Spectrum 48/128K Iperodo (1986/88) a L. 60.000 l'uno (giochi a scatta, costo originale L. 180.000). Solo zona Roma.
Stefano Cionchi via Pio Emanuele, 55/41 - 00143 Roma tel. 5034325

Amiga club VENDE/scambia nuovissima software: Strider II, Robocop II, Monkey Island ed altri.
Siegmar Pfeifferhof via Trieste, 20 - 39100 Bolzano tel. 0471/279146 dopo le 19

VENDO a metà prezzo i seguenti giochi originali per Amiga: Wings, It Came from the Desert, Nitro, Futura Wars, Super Off Road ed altri.
Vito Astona via Napoli, 41 - 07100 Sassari

VENDO un registratore per C64 o C16 due joystick a moltissime cassette di videogiochi al prezzo di L. 180.000 trattabili. Il tutto è in perfette condizioni il prezzo reale supera le L. 300.000 un vero affare.
Salvatore tel. 0931/767653
Valerio tel. 0931/760404

VENDO C64 new + registratore + joystick + giochi + reset + game killer + penna ottica + presa scart + duplicatore + costruttore di giochi + riviste di computer + programma per creare musica + mouse 1351 + geos 2.0 il tutto imballato a L. 400.000.
Camillo tel. 011/613557

Pipemania, Waltins, Atomix, Second World, Vaxine, The Light Corridor ed Alpha Waves.
Contatto club di utenti PC.
Nicola tel. 0184/570096

CERCO programmatore esperto in giochi per poter sviluppare le mie idee su A500, massima serietà.

Dina Jonathan Jason Zuccheri via S. Ambrogio, 35 - 20015 Parabiago (MI) tel. 0331/490238 dalle 14 alle 22

CERCO possessori di Amiga per vendita o scambio di programmi.
Fausto tel. 0865/900601

Il nuovo Cillo Soli club CERCA nuovi soci in tutta Italia, iscrizione gratuita. Venderemo anche dischi virgin ad un prezzo molto ragionevole.

Alessandro Picchiani via del Sole, 41 - 58019 Porto S. Stefano (GR) tel. 0564/812256

CERCO possessori A500 desiderosi di scambiare software per la nostra fantastica macchina. Gradissimi contatti con club.
Mimmo De Cesara tel. 089/272348



GIOCHERIA



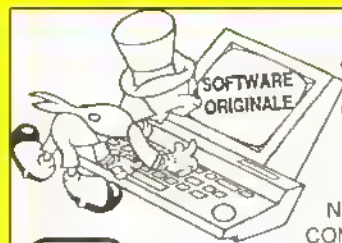
VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)



IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!



NOVITÀ SOFTWARE



Il Grillo Parlante

NOVITÀ SOFTWARE
COMMODORE - ATARI



Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

CENTRO
SOFTWARE
C.T.O.

softel

SOFTWARE

ORIGINALE

TORINO

10125 Torino - Via Nizzeo 45/F
tel. 011/6690962

Commodore Point



CERCO

CERCO disperatamente Leisure Suit Larry III. Annuncio sempre valido. Prezzo da concordare. Max serietà.
Matteo Sala via Montebianco, 1 - 20052 Veduggio al Lambro (MI)

CERCO appassionati/e di giochi di ruolo (D&D, AD&D, Mecharnia) in zona Cassino.
Luca Casolino via S. Michele, 9 - 03043 Cassino (FR) tel. 0776/439829

CERCO ragazza/a disposta a passare allegre giornate in compagnia di Dungeons & Dragons non sono pratico ma ho molta voglia di cominciare. Possiedo i 5 set e le miniature; età preferibile dai 14 ai 16 anni.
Mirko Calvani tel. 0523/451344 ore past

CERCO ardimentosa software per IBM compatibili soprattutto simulatori aerei-tanki.
Giovanni Bias via Flangini, 70 - 80069 Vico Equense (NA) tel. 081/8798021 sera

CERCO aiuti per risolvere i giochi Pipalme o Play it Again, Sam I, 2, e 3 per Olivetti Prodest Pc 128 S.
Giacomo tel. 0365/540498 pomeriggio

CERCO disperatamente i seguenti giochi originali per Amiga: Golden Axe, Strider, Speedball 2. Annuncio valido in tutta Italia. Prezzo massimo per ogni gioco a di L. 15.000.
Tel. 055/652150 ore past

CERCO solo Public Domain/Shareware Ms Dos. Mandarmi elenco con breve descrizione di ciascun programma a modalità par contribuito spasse/scambio.
Flavio Tattamanzi via Somghana, 3 - 22070 Veniano (CO)

Possessore Amiga CERCA persone in zona Toscana per scambio programmi. No lucro e massima serietà.
Simona Losoni via Gagarin, 64 - 56023 Navacchio (PI) tel. 050/775297

CERCO Zak McKracken e the Alien Mindbenders per A500, in italiano.
Fabio Casari via Torino, 24 - Modena tel. 059/372958

CERCO Sm Crt, Railroad Tycoon, Klax,

CONTATTI

Cerco CONTATTI per Amiga a Macintosh. Max serietà.
Antonio Cupo via Matteotti, 2 - 04023 Formello (LT) tel. 0771/267619

Sei un appassionato di Dungeons & Dragons, è nato un club di giocatori e master che conta già sei sedi in tutta la Lombardia. Il suo nome è Darkover Dungeons & Dragons Network. Chiediamoci massima serietà. Per ulteriori informazioni telefonare (per la sede di Lussone):
Andrea tel. 039/672841 ore past e sera
Gianfranco tel. 02/2152612 solo sera
Per le sedi di Milano, Monza, Como, Vimercate, Besenno.
Alessandro tel. 039/732460 solo sera

Rainbow amiga club 2000 cerca CONTATTI con utenti Amiga per scambio software.
Antonio Di Vito via Epitaffio, 3 - 84100 Salerno
Nasce una nuova distribuzione software. No lucro e max serietà.
Pierluigi Montalbano via De Sabramo, 28 - 83031 Aviano (AV)

L'Omega software Incorporated cerca CONTATTI per Amiga.
Sergio tel. 0875/2197 o lo 0875/706197

Grande club in provincia per Amiga. Nessun interesse di lucro e grande esperienza tecnica di programmazione in Amos, Pascal e nel sistema operativo.
Amiga Spacca club 2000 - via Palma Tr., 141 - 92027 Licata (AG) tel. 0922/892814

Dhs club mette a tua disposizione tutto il software o hardware esistente per sistemi Amiga e Pc. CONTATTATECI non abbiamo fine di lucro.

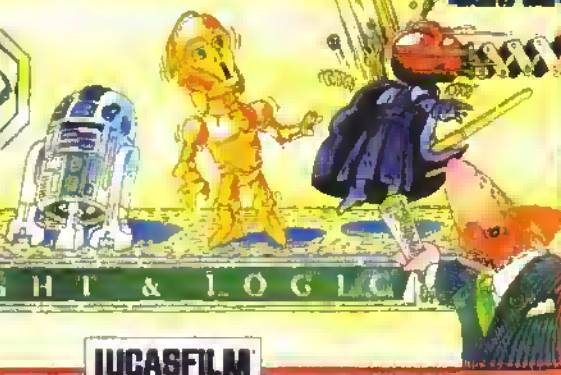
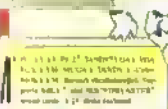
Dante D'Eramo via Lancia D'Annunzio, 9 - 65129 Pescara tel. 085/692569

Cerchiamo CONTATTI con altri gruppi in tutta Italia.
Andrea Fasce via Pisa, 17/1 - 15146 Genova tel. 010/302812 dopo le 22

NIGHT SHIFT



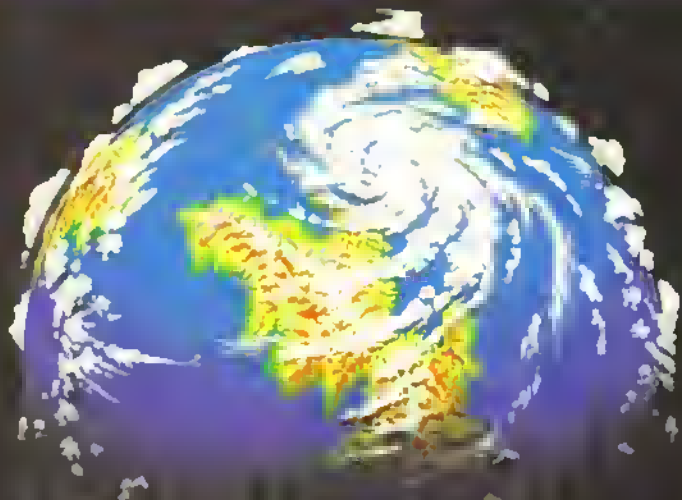
**ECCO LA CARRIERA
CHE AVETE SEMPRE SOGNATO!**



**GIOCO
IN ITALIANO**

DISPONIBILE PER:
PC · AMIGA · ATARI ST
C64 · C.e.D. · AMSTRAD

L'ESPERIENZA PIU' AVANZATA NEL CAMPO DEL SOFTWARE DI DIVERTIMENTO



SimEarth

Assumi il controllo
di un intero pianeta
dalla sua nascita
alla sua morte - 10
bilioni di anni dopo.
Guida la vita di
microbi unicellulari
dal loro
concepimento sino
alla civilizzazione
che porterà al
progresso.



II Pianeta Vivente

Ispirato alla
teoria di "Gaia" di
James Lovelocks,
SIM EARTH
simula la terra
come un singolo
organismo
vivente.

TRADEMARK & COPYRIGHT 1990
MAXIS & WILL WRIGHT
ALL RIGHTS RESERVED

MAXIS

ocean

LEADER